

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (~~but~~ are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平11-185381

(43) 公開日 平成11年(1999) 7月9日

(51) Int.Cl.⁶ 識別記号
 G 1 1 B 20/10
 G 0 6 F 17/60
 17/30
 // G 1 0 K 15/04 3 0 2

F I
 G 1 1 B 20/10 G
 G 1 0 K 15/04 3 0 2 D
 G 0 6 F 15/21 Z
 15/40 3 7 0 E

審査請求 未請求 請求項の数20 O L (全 53 頁)

(21) 出願番号 特願平10-51115
 (22) 出願日 平成10年(1998) 3月3日
 (31) 優先権主張番号 特願平9-284084
 (32) 優先日 平9(1997)10月16日
 (33) 優先権主張国 日本 (J P)

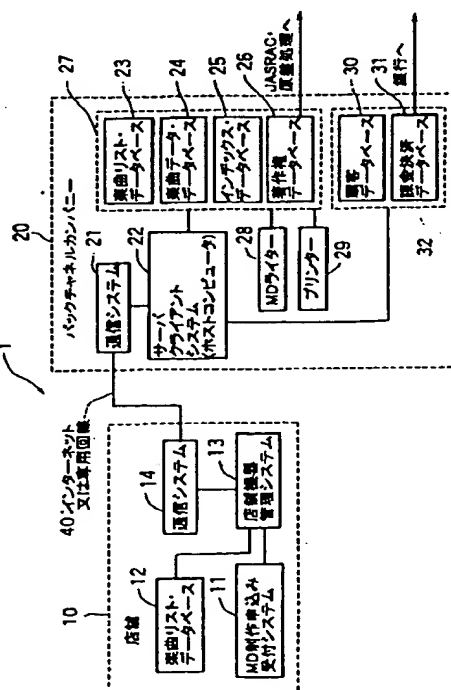
(71) 出願人 597146651
 飯田 尚一
 神奈川県茅ヶ崎市矢畑531-11
 (72) 発明者 飯田 尚一
 神奈川県茅ヶ崎市矢畑531-11
 (74) 代理人 弁理士 中村 稔 (外6名)

(54) 【発明の名称】 パーソナル記録媒体購入システム、パーソナル記録媒体購入方法及びパーソナル記録媒体購入プログラムを記録した記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 需要者が好きなミュージシャンやアーティストを任意に選択または指定し、それらのミュージシャンやアーティストによる楽曲を任意に選択または指定してそれらの楽曲で構成されたオリジナル・コンピレーション記録媒体を購入することができるパーソナル記録媒体購入システムを提供する。

【解決手段】 需要者を識別するための識別情報を入力する入力手段と、入力された識別情報に基づいて需要者が正規の需要者であるかどうかを識別する識別手段と、複数の情報を記憶する情報記憶手段と、指定情報入力手段により入力された指定情報に基づき情報記憶手段の複数の情報を検索して指定情報に関連する情報を読取る情報読取り手段と、情報記憶手段から読取られた情報を所定の記録媒体に記録する情報記録手段とを備えている。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 需要者を識別するための識別情報を入力する入力手段と、

前記入力手段に接続され前記入力された識別情報に基づいて前記需要者が正規の需要者であるかどうかを識別する識別手段と、

前記識別手段に接続され前記識別の結果により該需要者が正規の需要者であるときに該需要者が少なくとも一つの指定情報を入力する指定情報入力手段と、

複数の情報を記憶する情報記憶手段と、

前記指定情報入力手段及び前記情報記憶手段に接続され、該指定情報入力手段により入力された前記指定情報に基づき該情報記憶手段の前記複数の情報を検索して該指定情報に関連する情報を読取る情報読取り手段と、前記情報読取り手段に接続され、前記情報記憶手段から読取られた前記情報を所定の記録媒体に記録する情報記録手段とを備えていることを特徴とするパーソナル記録媒体購入システム。

【請求項2】 前記情報が記録された前記記録媒体に関して所定の課金処理を行う手段を更に備えていることを特徴とする請求項1に記載のパーソナル記録媒体購入システム。

【請求項3】 需要者を識別するための識別情報を入力する入力手段、前記需要者が正規の需要者であると識別されたときに該需要者が少なくとも一つの指定情報を入力する指定情報入力手段を含む第1のステーションと、前記第1のステーションに接続され、前記入力手段により入力された前記識別情報に基づいて前記需要者が正規の需要者であるかどうかを識別する識別手段、複数の情報を記憶する情報記憶手段、前記指定情報入力手段により入力された前記指定情報に基づき該情報記憶手段の該複数の情報を検索して該指定情報に関連する情報を読取る情報読取り手段、及び該情報読取り手段に接続され該情報記憶手段から読取られた前記情報を所定の記録媒体に記録する情報記録手段、前記情報が記録された前記記録媒体に関して所定の課金処理を行う手段を含んでいる第2のステーションとを備え、

前記第1のステーションで前記需要者が前記指定情報入力手段によって入力された任意の数の前記指定情報に対応する前記情報により構成された記録媒体を前記第2のステーションで製作して該第1のステーションに配送することにより、該需要者が該第1のステーションで該記録媒体を購入することができることを特徴とするパーソナル記録媒体購入システム。

【請求項4】 前記第1のステーションは、前記第2のステーションの前記情報記憶手段に記憶されている前記複数の情報の一部を構成している特定の情報を記憶する特定情報記憶手段と、前記需要者によって前記指定情報入力手段により入力された前記指定情報に基づき前記特定情報記憶手段を検索して該入力された指定情報に関連

する該特定の情報を該需要者に表示する手段を更に備えていることを特徴とする請求項3に記載のパーソナル記録媒体購入システム。

【請求項5】 需要者を識別するための識別情報を入力する入力手段、前記需要者が正規の需要者であると識別されたときに該需要者が少なくとも一つの指定情報を入力する指定情報入力手段、複数の情報を記憶する第1の情報記憶手段、前記指定情報入力手段により入力された前記指定情報に基づき該第1の情報記憶手段の該複数の情報を検索して該指定情報に関連する情報を読取り所定の記録媒体に記録する情報記録手段を含んでいる第1のステーションと、

前記第1のステーションに接続され、前記入力手段により入力された前記識別情報に基づいて前記需要者が正規の需要者であるかどうかを識別する識別手段、前記第1の情報記憶手段に記憶されている前記複数の情報に対応する複数の情報を記憶する第2の情報記憶手段、前記情報が記録された前記記録媒体に関して所定の課金処理を行う手段を含んでいる第2のステーションと、

前記第1のステーション及び前記第2のステーションにそれぞれ接続され、最新の情報を記憶する最新情報記憶手段を含んでいる第3のステーションを備え、前記第1及び第2のステーションは、前記最新情報記憶手段に記憶されている前記最新の情報に基づいて前記第1の情報記憶手段及び前記第2の情報記憶手段に記憶されている前記複数の情報を更新すると共に、前記第1のステーションで需要者が入力する指定情報に基づいて、任意の数の前記情報により構成された記録媒体を該第1のステーションで製作して該需要者が該記録媒体を直接購入することができることを特徴とするパーソナル記録媒体購入システム。

【請求項6】 前記第1の情報記憶手段が記憶する前記複数の情報及び前記第2の情報記憶手段が記憶する前記複数の情報は、楽曲リスト、楽曲データ、インデックス、及び著作権に関する情報を含む楽曲情報であることを特徴とする請求項5に記載のパーソナル記録媒体購入システム。

【請求項7】 需要者を識別するための識別情報を入力する入力手段、前記需要者が正規の需要者であると識別されたときに該需要者が少なくとも一つの指定情報を入力する指定情報入力手段を含んでいる第1のステーションと、

前記第1のステーションに接続され、前記入力手段により入力された前記識別情報に基づいて前記需要者が正規の需要者であるかどうかを識別する識別手段、複数の情報を記憶する情報記憶手段、前記指定情報入力手段により入力された前記指定情報に基づき該情報記憶手段の該複数の情報を検索して該指定情報に関連する該情報を読取る情報読取り手段、及び該情報読取り手段に接続され該情報記憶手段から読取られた前記情報を所定の記録媒

体に記録する情報記録手段、前記情報が記録された前記記録媒体に関して所定の課金処理を行う手段を含んでいる第2のステーションと、

前記第1のステーション及び前記第2のステーションにそれぞれ接続され、最新の情報を記憶する最新情報記憶手段を含んでいる第3のステーションを備え、

前記第1及び第2のステーションは、前記第3のステーションの前記最新情報記憶手段に記憶されている最新の情報に基づいて前記第2のステーションの前記情報記憶手段に記憶されている前記複数の情報を必要に応じて更新すると共に、前記第1のステーションで需要者が入力する指定情報に基づいて、任意の数の情報により構成された記録媒体を該第2のステーションで製作して該第1のステーションに配送することにより、該需要者が該第1のステーションで該記録媒体を購入することができることを特徴とするパーソナル記録媒体購入システム。

【請求項8】 前記第1のステーションは、前記第2のステーションの前記情報記憶手段に記憶されている前記複数の情報の一部を構成している特定の情報を記憶する特定情報記憶手段と、前記需要者によって前記指定情報入力手段により入力された前記指定情報に基づき前記特定情報記憶手段を検索して該入力された指定情報に関連する該特定の情報を該需要者に表示する手段を更に備えていることを特徴とする請求項7に記載のパーソナル記録媒体購入システム。

【請求項9】 前記情報記憶手段は、楽曲情報記憶手段であり、前記複数の情報は、楽曲リスト、楽曲データ、インデックス、及び著作権に関する情報を含む複数の楽曲情報であることを特徴とする請求項1から8に記載のパーソナル記録媒体購入システム。

【請求項10】 前記楽曲情報記憶手段は、音楽を一元化する蓄積可能なスペックを備えたデータベースであり、音源、MIDIデータ、音譜データ、権利属性データをデジタル化しかつ一元化して構成されていることを特徴とする請求項9に記載のパーソナル記録媒体購入システム。

【請求項11】 前記楽曲情報記憶手段は、曲属性、原盤権、著作権、楽譜、及び音源の5つのカテゴリを含むことを特徴する請求項10に記載のパーソナル記録媒体購入システム。

【請求項12】 前記情報記憶手段は、映像情報記憶手段であり、前記複数の情報は、映像データ、音声データ、インデックス、及び著作権に関する情報を含む複数の映像情報であることを特徴とする請求項1から8に記載のパーソナル記録媒体購入システム。

【請求項13】 前記情報記憶手段は、プログラム記憶手段であり、前記複数の情報は、複数のプログラム、インデックス、及び著作権に関する情報を含む複数のプログラム情報であることを特徴とする請求項1から8に記載のパーソナル記録媒体購入システム。

【請求項14】 任意の数の所望する情報により構成された記録媒体を需要者が購入することができるパーソナル記録媒体購入方法であって、

需要者を識別するための識別情報を入力し、

前記入力された識別情報に基づいて前記需要者が正規の需要者であるかどうかを識別し、

前記識別の結果により前記需要者が正規の需要者であるときに該需要者が少なくとも一つの指定情報を入力し、前記入力された指定情報に基づき複数の情報を含んでいるデータベースを検索して該指定情報に関連する情報を読取り、

前記読取られた情報を所定の記録媒体に記録し、

前記情報が記録された前記記録媒体に関して所定の課金処理を行う段階を具備することを特徴とするパーソナル記録媒体購入方法。

【請求項15】 任意の数の所望する情報により構成された記録媒体を需要者が購入することができるパーソナル記録媒体購入プログラムを記録した記録媒体であって、

需要者を識別するための識別情報を入力させ、

前記入力された識別情報に基づいて前記需要者が正規の需要者であるかどうかを識別させ、

前記識別の結果により前記需要者が正規の需要者であるときに該需要者が少なくとも一つの指定情報を入力させ、

前記入力された指定情報に基づき複数の情報を含んでいるデータベースを検索して該指定情報に関連する情報を読取らせ、

前記読取られた情報を特定記録媒体に記録させ、

前記情報が記録された前記特定記録媒体に関して所定の課金処理を行わせることを特徴とするパーソナル記録媒体購入プログラムを記録した記録媒体。

【請求項16】 少なくとも一つ以上の楽曲及び当該楽曲に対応する曲情報を所定の信号にそれぞれ変換して送信する第1のステーションと、

記憶装置及び集積回路を含むカード状記憶媒体と、

前記カード状記憶媒体を着脱可能であり前記第1のステーションから送信された前記信号を受信して楽曲を聞くことができると共に、該カード状記憶媒体を装着したときに所定の操作により前記受信している楽曲に対応する前記曲情報を該カード状記憶媒体の前記記憶装置に選択的に記憶することができるように構成された受信装置と、

前記曲情報が記憶された前記カード状記憶媒体を着脱可能であり該カード状記憶媒体を装着したときに当該カード状記憶媒体の前記記憶装置に記憶されている識別情報を読取りかつ該カード状記憶媒体の前記記憶装置に記憶されている前記曲情報を読取る入力手段を含んでいる第2のステーションと、

前記第2のステーションに接続され、前記識別情報に基

づいて前記需要者が正規の需要者であるかどうかを識別し、前記入力手段により入力された前記曲情報に基づき該楽曲情報記憶手段の該複数の楽曲情報を検索して該曲情報に関連する該楽曲情報を読取り、該楽曲情報記憶手段から読取られた前記楽曲情報を所定の記録媒体に記録し、前記楽曲情報が記録された前記記録媒体に関して前記カード状記憶媒体に記憶されている課金情報に基づき所定の課金処理を行うように構成されている第3のステーションとを備え、

前記第1のステーションから送信されてくる楽曲を需要者が聞いているときに所定の操作により該楽曲に対応する曲情報を前記カード状記憶媒体に記憶させ、需要者が前記第2のステーションにおいて該曲情報が記憶されたカード状記憶媒体を所定の入力手段に挿入することにより、所望の楽曲が記録された前記記録媒体を購入することができること特徴とするパーソナル記録媒体購入システム。

【請求項17】 前記第3のステーションは、前記第2のステーションの前記入力手段により入力された前記識別情報に基づいて前記需要者が正規の需要者であるかどうかを識別する識別手段と、

複数の楽曲情報を記憶する楽曲情報記憶手段と、

前記入力手段により入力された前記曲情報に基づき該楽曲情報記憶手段の該複数の楽曲情報を検索して該曲情報に関連する該楽曲情報を読取る楽曲情報読取り手段と、該楽曲情報読取り手段に接続され該楽曲情報記憶手段から読取られた前記楽曲情報を所定の記録媒体に記録する楽曲情報記録手段と、

前記楽曲情報が記録された前記記録媒体に関して前記カード状記憶媒体に記憶されている課金情報に基づき所定の課金処理を行う手段とを備えていることを特徴とする請求項16に記載のパーソナル記録媒体購入システム。

【請求項18】 著作権に関連する情報を記憶する著作権関連情報記憶手段と、前記楽曲情報を入力／出力する入力／出力手段と、

前記入力／出力手段によって入力された前記楽曲情報を前記楽曲情報記憶手段に登録して記憶させる楽曲情報登録手段と、

使用される楽曲に基づき前記楽曲情報登録手段に登録された前記楽曲情報に関する著作権関連情報を前記著作権関連情報記憶手段から検索して判別する著作権関連情報検索判別手段と、

前記著作権関連情報検索判別手段によって判別された前記著作権関連情報及び前記課金情報に基づき前記楽曲の使用者に対する課金を決定すると共に該楽曲の著作権者に対するロイヤルティーを決定する課金及びロイヤルティー決定手段と、

前記課金及びロイヤルティー決定手段によって決定された前記課金を前記楽曲の前記使用者に報告すると共に前記決定されたロイヤルティーを該楽曲の前記著作権者に

報告する手段とを更に備えていることを特徴とする請求項16に記載のパーソナル記録媒体購入システム。

【請求項19】 前記使用される楽曲の使用目的に関する情報を登録する使用目的登録手段と、

前記使用目的登録手段によって登録された楽曲の使用目的に関する情報に基づいて前記課金情報を変更する課金情報変更手段と、

を更に備えていることを特徴とする請求項17に記載のパーソナル記録媒体購入システム。

【請求項20】 前記入力手段及び前記著作権関連情報記憶手段に接続され前記使用される楽曲の情報に基づいて前記著作権関連情報を変更することができるように構成されている著作権関連情報変更手段を更に備えていることを特徴とする請求項19に記載のパーソナル記録媒体購入システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、一つ以上の楽曲を検索し、検索された楽曲を編集し、編集された楽曲が挿入されたCD、MD、カセットテープ等の記録媒体を購入することができるパーソナル記録媒体購入システムに関する。

【0002】

【従来の技術】従来、需要者は、MD、CD、カセットテープ等をレンタルまたは購入し、CDプレイヤー・レコーダ、カセットデッキなどの再生・録音装置を利用して、自分の好きな楽曲を選択し、MD、CD、またはカセットテープなどの記録媒体に選択した楽曲を好きな順番に編集・録音して、需要者独自のオリジナル・コンピレーション記録媒体を作成していた。例えば、一人のミュージシャンやアーティストによる楽曲でも、個人的に好きな曲が必ずしもMD、CD、カセットテープなどの一つのアルバムに全て収録されているということが殆どない。従って、個人的に好きな楽曲だけから構成されたアルバムを作りたい場合には、一つのアルバムから数曲、他のアルバムから数曲、更に別のアルバムから数曲というように、複数のMD、CD、カセットテープ、等を購入またはレンタルし、それらから、再生・編集・録音記憶装置を用いて、個人的に好きな楽曲をそれぞれ選択し、編集し、かつ録音して、個人的なオリジナル・コンピレーション記録媒体を作成していた。

【0003】また、複数のミュージシャンやアーティストによる場合にも、同様に、それぞれのミュージシャンやアーティストによる複数のアルバムを購入またはレンタルし、再生・編集・録音記憶装置を用いて、個人的なオリジナル・コンピレーション記録媒体を作成していた。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】上記従来の方法では、需要者は、オリジナル・コンピレーション記録媒体を作

成しようとする場合、複数のMD、CD、カセットテープ、等を購入またはレンタルし、それらから、再生・編集・録音記憶装置を用いて、個人的に好きな楽曲をそれぞれ選択し、編集し、かつ録音しなければならず、一つのMD、CD、カセットテープ、等を購入するよりも経費が掛かり、かつ再生・編集・録音にも時間が掛かるという問題点があった。更に、楽曲の著作権の存否に係わりなく、需要者が複数のMD、CD、カセットテープ、等から自分勝手に楽曲をコピーして個人的なオリジナル・コンピレーション記録媒体を作成してしまうので、著作権者は、自分の楽曲に関する著作権料を徴収することができず、音楽業界、楽曲作製者に対して何らの還元もされないという問題点があった。

【0005】本発明の目的は、上記従来技術における問題点に鑑み、需要者が好きなミュージシャンやアーティストを任意に選択または指定し、それらの選択されたミュージシャンやアーティストによる楽曲を任意に選択または指定して、それらの選択または指定された楽曲で構成されている個人的なオリジナル・コンピレーション記録媒体を購入することができるパーソナル記録媒体購入システム、パーソナル記録媒体購入方法、及びパーソナル記録媒体購入プログラムを記録する記録媒体を提供することである。更に、本発明の目的は、上記従来技術における問題点に鑑み、需要者が個人的なオリジナル・コンピレーション記録媒体を購入する際に、その記録媒体に編入された楽曲に係わる著作権料、等を自動的に徴収することができ、著作権者、等に対して楽曲の使用に係わる還元を行うことができるパーソナル記録媒体購入システム、パーソナル記録媒体購入方法、及びパーソナル記録媒体購入プログラムを記録する記録媒体を提供することである。

【0006】

【課題を解決するための手段】本発明の上記目的は、需要者を識別するための識別情報を入力する入力手段と、入力手段に接続され入力された識別情報に基づいて需要者が正規の需要者であるかどうかを識別する識別手段と、識別手段に接続され識別の結果により該需要者が正規の需要者であるときに該需要者が少なくとも一つの指定情報を入力する指定情報入力手段と、複数の情報を記憶する情報記憶手段と、指定情報入力手段及び情報記憶手段に接続され、該指定情報入力手段により入力された指定情報に基づき該情報記憶手段の複数の情報を検索して該指定情報に関連する情報を読取る情報読取り手段と、情報読取り手段に接続され、情報記憶手段から読取られた情報を所定の記録媒体に記録する情報記録手段とを備えているパーソナル記録媒体購入システムによって達成される。

【0007】本発明のパーソナル記録媒体購入システムでは、情報が記録された記録媒体に関して所定の課金処理を行う手段を更に備えるように構成してもよい。ま

た、本発明の上記目的は、需要者を識別するための識別情報を入力する入力手段、需要者が正規の需要者であると識別されたときに該需要者が少なくとも一つの指定情報を入力する指定情報入力手段を含む第1のステーションと、第1のステーションに接続され、入力手段により入力された識別情報に基づいて需要者が正規の需要者であるかどうかを識別する識別手段、複数の情報を記憶する情報記憶手段、指定情報入力手段により入力された指定情報に基づき該情報記憶手段の該複数の情報を検索して該指定情報に関連する情報を読取る情報読取り手段、及び該情報読取り手段に接続され該情報記憶手段から読取られた情報を所定の記録媒体に記録する情報記録手段、情報が記録された記録媒体に関して所定の課金処理を行う手段を含んでいる第2のステーションとを備え、第1のステーションで需要者が指定情報入力手段によって入力された任意の数の指定情報に対応する情報により構成された記録媒体を第2のステーションで製作して該第1のステーションに配送することにより、該需要者が該第1のステーションで該記録媒体を購入することができ、パーソナル記録媒体購入システムによって達成される。

【0008】本発明のパーソナル記録媒体購入システムでは、第1のステーションは、第2のステーションの情報記憶手段に記憶されている複数の情報の一部を構成している特定の情報を記憶する特定情報記憶手段と、需要者によって指定情報入力手段により入力された指定情報に基づき特定情報記憶手段を検索して該入力された指定情報に関連する該特定の情報を該需要者に表示する手段を更に備えるように構成してもよい。更に、本発明の上記目的は、需要者を識別するための識別情報を入力する入力手段、需要者が正規の需要者であると識別されたときに該需要者が少なくとも一つの指定情報を入力する指定情報入力手段、複数の情報を記憶する第1の情報記憶手段、指定情報入力手段により入力された指定情報に基づき該第1の情報記憶手段の該複数の情報を検索して該指定情報に関連する情報を読取り所定の記録媒体に記録する情報記録手段を含んでいる第1のステーションと、第1のステーションに接続され、入力手段により入力された識別情報に基づいて需要者が正規の需要者であるかどうかを識別する識別手段、第1の情報記憶手段に記憶されている複数の情報に対応する複数の情報を記憶する第2の情報記憶手段、情報が記録された記録媒体に関して所定の課金処理を行う手段を含んでいる第2のステーションと、第1のステーション及び第2のステーションにそれぞれ接続され、最新の情報を記憶する最新情報記憶手段を含んでいる第3のステーションを備え、第1及び第2のステーションは、最新情報記憶手段に記憶されている最新の情報に基づいて第1の情報記憶手段及び第2の情報記憶手段に記憶されている複数の情報を更新すると共に、第1のステーションで需要者が入力する指定

情報に基づいて、任意の数の情報により構成された記録媒体を該第1のステーションで製作して該需要者が該記録媒体を直接購入することができるパーソナル記録媒体購入システムによって達成される。

【0009】本発明のパーソナル記録媒体購入システムでは、第1の情報記憶手段が記憶する複数の情報及び第2の情報記憶手段が記憶する複数の情報は、楽曲リスト、楽曲データ、インデックス、及び著作権に関する情報を含む楽曲情報であるように構成してもよい。また、本発明の上記目的は、需要者を識別するための識別情報を入力する入力手段、需要者が正規の需要者であると識別されたときに該需要者が少なくとも一つの指定情報を入力する指定情報入力手段を含んでいる第1のステーションと、第1のステーションに接続され、入力手段により入力された識別情報に基づいて需要者が正規の需要者であるかどうかを識別する識別手段、複数の情報を記憶する情報記憶手段、指定情報入力手段により入力された指定情報に基づき該情報記憶手段の該複数の情報を検索して該指定情報に関連する該情報を読み取る情報読み取り手段、及び該情報読み取り手段に接続され該情報記憶手段から読み取られた情報を所定の記録媒体に記録する情報記録手段、情報が記録された記録媒体に関して所定の課金処理を行う手段を含んでいる第2のステーションと、第1のステーション及び第2のステーションにそれぞれ接続され、最新の情報を記憶する最新情報記憶手段を含んでいる第3のステーションを備え、第1及び第2のステーションは、第3のステーションの最新情報記憶手段に記憶されている最新の情報に基づいて第2のステーションの情報記憶手段に記憶されている複数の情報を必要に応じて更新すると共に、第1のステーションで需要者が入力する指定情報に基づいて、任意の数の情報により構成された記録媒体を該第2のステーションで製作して該第1のステーションに配送することにより、該需要者が該第1のステーションで該記録媒体を購入することができるパーソナル記録媒体購入システムによって達成される。

【0010】本発明のパーソナル記録媒体購入システムでは、第1のステーションは、第2のステーションの情報記憶手段に記憶されている複数の情報の一部を構成している特定の情報を記憶する特定情報記憶手段と、需要者によって指定情報入力手段により入力された指定情報に基づき特定情報記憶手段を検索して該入力された指定情報に関連する該特定の情報を該需要者に表示する手段を更に備えるように構成してもよい。本発明のパーソナル記録媒体購入システムでは、情報記憶手段は、楽曲情報記憶手段であり、複数の情報は、楽曲リスト、楽曲データ、インデックス、及び著作権に関する情報を含む複数の楽曲情報であるように構成してもよい。本発明のパーソナル記録媒体購入システムでは、楽曲情報記憶手段は、音楽を一元化する蓄積可能なスベックを備えたデー

タベースであり、音源、MIDIデータ、音譜データ、権利属性データをデジタル化しかつ一元化して構成されてもよい。

【0011】本発明のパーソナル記録媒体購入システムでは、楽曲情報記憶手段は、曲属性、原盤権、著作権、楽譜、及び音源の5つのカテゴリを含むように構成してもよい。本発明のパーソナル記録媒体購入システムでは、情報記憶手段は、映像情報記憶手段であり、複数の情報は、映像データ、音声データ、インデックス、及び著作権に関する情報を含む複数の映像情報であるように構成してもよい。本発明のパーソナル記録媒体購入システムでは、情報記憶手段は、プログラム記憶手段であり、複数の情報は、複数のプログラム、インデックス、及び著作権に関する情報を含む複数のプログラム情報であるように構成してもよい。本発明の上記目的は、任意の数の所望する情報により構成された記録媒体を需要者が購入することができるパーソナル記録媒体購入方法であって、需要者を識別するための識別情報を入力し、入力された識別情報に基づいて需要者が正規の需要者であるかどうかを識別し、識別の結果により需要者が正規の需要者であるときに該需要者が少なくとも一つの指定情報を入力し、入力された指定情報に基づき複数の情報を含んでいるデータベースを検索して該指定情報に関連する情報を読み取り、読み取られた情報を所定の記録媒体に記録し、情報が記録された記録媒体に関して所定の課金処理を行う段階を具備するパーソナル記録媒体購入方法によって達成される。

【0012】更に、本発明の上記目的は、任意の数の所望する情報により構成された記録媒体を需要者が購入することができるパーソナル記録媒体購入プログラムを記録した記録媒体であって、需要者を識別するための識別情報を入力させ、入力された識別情報に基づいて需要者が正規の需要者であるかどうかを識別させ、識別の結果により需要者が正規の需要者であるときに該需要者が少なくとも一つの指定情報を入力させ、入力された指定情報に基づき複数の情報を含んでいるデータベースを検索して該指定情報に関連する情報を読み取らせ、読み取られた情報を特定記録媒体に記録させ、情報が記録された特定記録媒体に関して所定の課金処理を行わせるパーソナル記録媒体購入プログラムを記録した記録媒体によって達成される。

【0013】また、本発明の上記目的は、少なくとも一つ以上の楽曲及び当該楽曲に対応する曲情報を所定の信号にそれぞれ変換して送信する第1のステーションと、記憶装置及び集積回路を含むカード状記憶媒体と、カード状記憶媒体を着脱可能であり第1のステーションから送信された信号を受信して楽曲を聞くことができると共に、該カード状記憶媒体を装着したときに所定の操作により受信している楽曲に対応する曲情報を該カード状記憶媒体の記憶装置に選択的に記憶することができるよう

に構成された受信装置と、曲情報が記憶されたカード状記憶媒体を着脱可能であり該カード状記憶媒体を着装したときに当該カード状記憶媒体の記憶装置に記憶されている識別情報を読み取りかつ該カード状記憶媒体の記憶装置に記憶されている曲情報を読み取る入力手段を含んでいる第2のステーションと、

【0014】第2のステーションに接続され、識別情報に基づいて需要者が正規の需要者であるかどうかを識別し、入力手段により入力された曲情報に基づき該楽曲情報記憶手段の該複数の楽曲情報を検索して該曲情報に関連する該楽曲情報を読み取り、該楽曲情報記憶手段から読取られた楽曲情報を所定の記録媒体に記録し、楽曲情報が記録された記録媒体に関してカード状記憶媒体に記憶されている課金情報に基づき所定の課金処理を行うように構成されている第3のステーションとを備え、第1のステーションから送信されてくる楽曲を需要者が聞いているときに所定の操作により該楽曲に対応する曲情報をカード状記憶媒体に記憶させ、需要者が第2のステーションにおいて該曲情報が記憶されたカード状記憶媒体を所定の入力手段に挿入することにより、所望の楽曲が記録された記録媒体を購入することができるパーソナル記録媒体購入システムによって達成される。

【0015】本発明のパーソナル記録媒体購入システムでは、第3のステーションは、第2のステーションの入力手段により入力された識別情報に基づいて需要者が正規の需要者であるかどうかを識別する識別手段と、複数の楽曲情報を記憶する楽曲情報記憶手段と、入力手段により入力された曲情報に基づき該楽曲情報記憶手段の該複数の楽曲情報を検索して該曲情報に関連する該楽曲情報を読み取る楽曲情報読み取り手段と、該楽曲情報読み取り手段に接続され該楽曲情報記憶手段から読取られた楽曲情報を所定の記録媒体に記録する楽曲情報記録手段と、楽曲情報が記録された記録媒体に関してカード状記憶媒体に記憶されている課金情報に基づき所定の課金処理を行う手段とを備えて構成してもよい。本発明のパーソナル記録媒体購入システムは、著作権に関連する情報を記憶する著作権関連情報記憶手段と、楽曲情報を入力／出力する入力／出力手段と、入力／出力手段によって入力された楽曲情報を楽曲情報記憶手段に登録して記憶させる楽曲情報登録手段と、使用される楽曲に基づき楽曲情報登録手段に登録された楽曲情報に関する著作権関連情報を著作権関連情報記憶手段から検索して判別する著作権関連情報検索判別手段と、著作権関連情報検索判別手段によって判別された著作権関連情報及び課金情報に基づき楽曲の使用者に対する課金を決定すると共に該楽曲の著作権者に対するロイヤルティーを決定する課金及びロイヤルティー決定手段と、課金及びロイヤルティー決定手段によって決定された課金を楽曲の使用者に報告すると共に決定されたロイヤルティーを該楽曲の著作権者に報告する手段とを更に備えて構成してもよい。

【0016】本発明のパーソナル記録媒体購入システムは、使用される楽曲の使用目的に関する情報を登録する使用目的登録手段と、使用目的登録手段によって登録された楽曲の使用目的に関する情報に基づいて課金情報を変更する課金情報変更手段と、を更に備えて構成してもよい。本発明のパーソナル記録媒体購入システムは、入力手段及び著作権関連情報記憶手段に接続され使用される楽曲の情報に基づいて著作権関連情報を変更することができるように構成されている著作権関連情報変更手段を更に備えて構成してもよい。

【0017】

【作用】本発明のパーソナル記録媒体購入システムでは、入力手段は、需要者を識別するための識別情報を入力し、識別手段は、入力された識別情報に基づいて需要者が正規の需要者であるかどうかを識別し、指定情報入力手段は、識別の結果により需要者が正規の需要者であるときに少なくとも一つの指定情報を入力し、情報読み取り手段は、需要者により指定情報入力手段から入力された指定情報に基づき情報記憶手段の複数の情報を検索して指定情報に関連する情報を読み取り、情報記録手段は、情報記憶手段から読取られた情報を所定の記録媒体に記録する。本発明のパーソナル記録媒体購入システムでは、楽曲情報が記録された記録媒体に関して所定の課金処理を行うように構成することができる。

【0018】また、本発明の別のパーソナル記録媒体購入システムでは、第1のステーションにおいて、入力手段は、需要者を識別するための識別情報を入力し、指定情報入力手段は、需要者が正規の需要者であると識別されたときに需要者が少なくとも一つの指定情報を入力し、第2のステーションにおいて、識別手段は、入力手段により入力された識別情報に基づいて需要者が正規の需要者であるかどうかを識別し、情報読み取り手段は、指定情報入力手段により入力された指定情報に基づき情報記憶手段の複数の情報を検索して指定情報に関連する情報を読み取り、情報記録手段は、情報記憶手段から読取られた情報を所定の記録媒体に記録して、情報が記録された記録媒体に関して所定の課金処理を行い、第1のステーションで需要者が指定情報入力手段によって入力された任意の数の指定情報に対応する情報により構成された記録媒体を第2のステーションで製作して第1のステーションに配送することにより需要者が第1のステーションで記録媒体を購入する。

【0019】本発明のパーソナル記録媒体購入システムでは、第1のステーションにおいて、特定情報記憶手段は、第2のステーションの情報記憶手段に記憶されている複数の情報の一部を構成している特定の情報を記憶し、需要者によって指定情報入力手段により入力された指定情報に基づき特定情報記憶手段を検索して入力された指定情報に関連する特定の情報を需要者に表示する。更に、本発明の別のパーソナル記録媒体購入システムで

は、第1のステーションにおいて、入力手段は、需要者を識別するための識別情報を入力し、指定情報入力手段は、需要者が正規の需要者であると識別されたときに需要者が少なくとも一つの指定情報を入力し、情報記録手段は、指定情報入力手段により入力された指定情報に基づき第1の情報記憶手段の複数の情報を検索して指定情報に関連する情報を読み取り所定の記録媒体に記録し、第2のステーションにおいて、識別手段は、入力手段により入力された識別情報に基づいて需要者が正規の需要者であるかどうかを識別し、情報が記録された記録媒体に関して所定の課金処理を行い、第1及び第2のステーションは、第3の最新情報記憶手段に記憶されている最新の情報に基づいて第1の情報記憶手段及び第2の情報記憶手段に記憶されている複数の情報を更新すると共に、第1のステーションで需要者が入力する指定情報に基づいて、任意の数の情報により構成された記録媒体を第1のステーションで製作して需要者が記録媒体を直接購入することができる。

【0020】本発明の更に別のパーソナル記録媒体購入システムでは、第1のステーションにおいて、入力手段は、需要者を識別するための識別情報を入力し、指定情報入力手段は、需要者が正規の需要者であると識別されたときに需要者が少なくとも一つの指定情報を入力し、第2のステーションにおいて、識別手段は、入力手段により入力された識別情報に基づいて需要者が正規の需要者であるかどうかを識別し、情報読み取り手段は、指定情報入力手段により入力された指定情報に基づき情報記憶手段の複数の情報を検索して指定情報に関連する情報を読み取り、情報記録手段は、情報記憶手段から読み取られた情報を所定の記録媒体に記録して、情報が記録された記録媒体に関して所定の課金処理を行い、第1及び第2のステーションは、第3のステーションの最新情報記憶手段に記憶されている最新の情報に基づいて第2のステーションの情報記憶手段に記憶されている複数の情報を必要に応じて更新すると共に、第1のステーションで需要者が入力する指定情報に基づいて、任意の数の情報により構成された記録媒体を第2のステーションで製作して第1のステーションに配送することにより、需要者が第1のステーションで記録媒体を購入することができる。

【0021】本発明のパーソナル記録媒体購入システムでは、第1のステーションは、少なくとも一つ以上の楽曲及び当該楽曲に対応する曲情報を所定の信号にそれぞれ変換して送信し、受信装置は、カード状記憶媒体を着脱可能であり第1のステーションから送信された信号を受信して楽曲を聞くことができると共に、該カード状記憶媒体を装着したときに所定の操作により受信している楽曲に対応する曲情報を該カード状記憶媒体の記憶装置に選択的に記憶し、第2のステーションでは、入力手段は、曲情報が記憶されたカード状記憶媒体を着脱可能であり該カード状記憶媒体を装着したときに当該カード状

記憶媒体の記憶装置に記憶されている識別情報を読み取りかつ該カード状記憶媒体の記憶装置に記憶されている曲情報を読み取り、第3のステーションは、第2のステーションに接続され、識別情報に基づいて需要者が正規の需要者であるかどうかを識別し、入力手段により入力された曲情報に基づき該楽曲情報記憶手段の該複数の楽曲情報を検索して該曲情報に関連する該楽曲情報を読み取り、該楽曲情報記憶手段から読み取られた楽曲情報を所定の記録媒体に記録し、楽曲情報が記録された記録媒体に関してカード状記憶媒体に記憶されている課金情報に基づき所定の課金処理を行い、第1のステーションから送信されてくる楽曲を需要者が聞いているときに所定の操作により該楽曲に対応する曲情報をカード状記憶媒体に記憶させ、需要者が第2のステーションにおいて該曲情報が記憶されたカード状記憶媒体を所定の入力手段に挿入することにより、所望の楽曲が記録された記録媒体を購入する。

【0022】

【実施例】以下、添付した図面を参照して、本発明のパーソナル記録媒体購入システムの実施例を説明する。図1は、本発明のパーソナル記録媒体購入システム（以下、“購入システム”と略称する）の第1の実施例の概略図である。図1に示すように、この実施例の購入システム1の主要部分は、コンビニエンスストアやガソリンスタンド等、顧客にとって最寄りに位置するKIOSK（キオスク）である店舗10と、バックチャネルカンパニー20によって構成されており、店舗10とバックチャネルカンパニー20は、インターネット又は専用回線40によって接続されている。

【0023】店舗10は、モニター、カードリーダー及びデータベース検索／申込端末（図示省略）を含むMD制作申込み受付システム11、MD制作申込み受付システム11に接続された楽曲リスト・データベース12、MD制作申込み受付システム11及び楽曲リスト・データベース12に接続された店舗機器管理システム13、店舗機器管理システム13に接続された通信システム14を備えている。バックチャネルカンパニー20は、電話回線、インターネット等40を介して店舗10の通信システム14に接続された通信システム21、通信システム21に接続されたサーバクライアントシステム（以下、ホストコンピュータと称する）22、ホストコンピュータ22に接続されており楽曲リスト・データベース23、楽曲データ・データベース24、インデックス・データベース25及び著作権データベース26を含む音楽データベース27、音楽データベース27に接続されたMDライター28、音楽データベース27に接続されたプリンター29、ホストコンピュータ22に接続されており顧客データベース30及び課金決済データベース31を含むカンパニー側データベース32を備えている。

【0024】次に、図2～図9を参照して、図1に示す購入システムの動作を説明する。

1-1. 会員認識段階

まず、MD制作申込み受付システム11のタッチセンサー方式モニター（以下、モニターと略称する）の画面上の「スタート」項目表示をタッチして購入システムのスイッチを入れる。モニターの画面上に「ようこそ!!」が表示され、続いて「カードを入れて下さい」と表示される。顧客が購入システムの登録会員であれば、持っている会員カードをMD制作申込み受付システム11のカードリーダーに挿入する。また、顧客が未登録会員であれば、店舗において会員登録を行ない、新規の会員カードを購入してカードリーダーに挿入する。ここで、購入システムは、新規の会員カードを、顧客の自動車運転免許証や銀行カード等、身分を証明できるものに基づいて自動的に作製できるような新規会員カード作製機能をもつように構成してもよい。

【0025】カードリーダーが会員カードを読み取った後、モニターの画面上に「暗証番号を入れて下さい」と表示される。その表示に基づき、顧客は、各自に固有の暗証番号を入力する。暗証番号の入力は、モニターの画面上に表示された数字及び／又はアルファベット文字をタッチすることによって入力される。入力された暗証番号の情報と先にカードリーダーによって読み取られた会員カードの会員登録番号の情報は、通信システム14から電話回線40を介して、バックチャネルカンパニー20の通信システム21を経てサーバクライアントシステム（ホストコンピュータ）22に送られる。バックチャネルカンパニー20では、ホストコンピュータ22は、店舗10から送られてきた暗証番号及び会員登録番号の情報に基づきカンパニー側データベース32の顧客管理データベース30を検索し、顧客が有効な会員であるかどうかのマッチングを行い、そのマッチング結果に関する情報を、通信システム21から電話回線40を介して、店舗10の通信システム14を経てMD制作申込み受付システム11に送る。また、ホストコンピュータ22は、顧客が有効な会員であれば顧客コードEを作成する。

【0026】店舗10のMD制作申込み受付システム11は、受け取ったマッチング結果に関する情報に基づき、顧客が有効な会員であればモニターの画面上に「OKです」と表示する。また、無効な会員であれば、「無効です」と表示する。上記の動作中に、暗証番号を誤って入力した場合には、「無効です」とモニターの画面上に表示した後、続いて「再度、暗証番号を確認して入力してください」と表示して、再度、暗証番号を入力させるように構成してもよい。この場合、セキュリティの観点から暗証番号の再入力の回数を制限するように構成してもよい。そして、その規定回数内にマッチングが成立しなかった場合には購入システムを自動的にオフにする。

上記の段階で、モニターの画面に「OKです」と表示された場合には、モニターは、次いで「楽曲を選びましょう」と画面に表示して楽曲選択段階へ進む。

1-2. 楽曲選択段階

図3Aに示すように、モニターの画面上には、「一曲目」についての楽曲選択項目が表示される。この楽曲選択項目には、(a) 楽曲名、(b) アーティスト名、(c) アルバム名、(d) 作詞・作曲者名、(e) ジャンル、(f) 制作年月日、(g) 歌詞の一部、(h) メロディーの一部、及び(i) おすすめラインナップ、の各項目が示されている。

【0027】顧客は、一曲目を選択するために、モニターの画面上に表示された楽曲選択項目を見ながら必要な情報をそれぞれ入力する。これらの情報の入力の方法は、種々の方法があり、例えば、キーボードを用いるように構成してもよいし、タッチペンにより画面上の各項目に直接記入するように構成してもよい。MD制作申込み受付システム11は、モニターの画面上に入力された情報に基づいて店舗10の楽曲リスト・データベース12を検索して必要な情報を取得する。例として、顧客が(b) アーティスト名、(g) 歌詞の一部、及び(h) メロディーの一部をそれぞれ入力した場合のモニターの画面を図3Bに示す。ここで、(h) メロディーの一部の入力として音声認識方式を採用し、その方式により顧客が口ずさむメロディーを認識させるように構成してもよいし、その認識されたメロディーを更に楽譜に変換してモニターの画面上に表示するように構成してもよい。

【0028】これらの入力終了した後、モニターの画面に表示されている「検索ボタン」を押すことにより検索が実行されて、図3Cに示すような検索結果がモニターの画面上に表示される。即ち、検索の結果、モニターの画面には、一曲目の曲名、この例では「I LOVE YOU」が表示されると共にその曲コード044ESP D382401が表示されると同時に「選択ボタン」、「キャンセルボタン」、「終了ボタン」の選択項目も表示される。モニターの画面上に表示された一曲目を確認し、入力された情報がそれでよければ、「選択ボタン」をタッチする。「選択ボタン」がタッチされると曲コードがMD制作申込み受付システム11のハードディスクに累積されると共に、モニターの画面上には、二曲目についての楽曲選択項目が表示される。二曲目の楽曲選択は、上述した一曲目の場合と同様な手順で行う。そして、希望の曲目数まで同様な操作を繰り返すことにより所望の楽曲の曲コードが逐次累積される。全ての曲目選択が終了したならば、モニターの画面上に最後の曲目の検査結果が表示された後、「終了ボタン」選択項目をタッチして楽曲選択を終了する。

【0029】1-3. 楽曲編成段階

上記の段階における「終了ボタン」のタッチにより、図

4に示すように、モニターの画面上には「あなたが選んだ楽曲は」という表示に続いて、上記の楽曲選択段階で選択した楽曲が表示される。この例では、

- 「1. I LOVE YOU BEATLES
2. SATISFACTION THE ROLLING STONES
3. SOME MIGHT SAY OASYS
4. LET IT BE BEATLES
5. LIKE A VIRGIN MADONNA」

とモニターの画面上に選択された楽曲リストが表示されると共に「並び替え」、「削除」、「追加」、「OK」の選択項目も同時に表示される。

【0030】1-3. 1. 楽曲の並び替え
次に、選択した楽曲の順番の並び替えの手順を説明する。モニターの画面上の「並び替え」の項目をタッチすると、下記に示すように、モニターの画面上には、各楽曲の右端に[] がそれぞれ付されて表示される。

- 「1. I LOVE YOU BEATLES []
2. SATISFACTION THE ROLLING STONES []
3. SOME MIGHT SAY OASYS []
4. LET IT BE BEATLES []
5. LIKE A VIRGIN MADONNA []」

図の例では、第1の楽曲と第3の楽曲を並び替えるので、[] の中に上から順に3、2、1、4、5と入力することによって、楽曲の順番が3、2、1、4、5に変更される。勿論、カーソルを用いるようなよく知られた他の方法を用いて楽曲の順番を並び替えてもよい。

【0031】モニターの画面上には、「OK」の項目が同時に表示され、所望の並び替えが終了した場合にこの「OK」の項目をタッチすることによって、モニターの画面は、「あなたが選んだ楽曲は」という表示に戻り、下記のように順番変更された楽曲が表示される。

- 「3. SOME MIGHT SAY OASYS
2. SATISFACTION THE ROLLING STONES
1. I LOVE YOU BEATLES
4. LET IT BE BEATLES
5. LIKE A VIRGIN MADONNA」

更に「OK」の項目をタッチすることにより、「あなたが選んだ楽曲は」という表示が

- 「1. SOME MIGHT SAY OASYS
2. SATISFACTION THE ROLLING STONES
3. I LOVE YOU BEATLES
4. LET IT BE BEATLES
5. LIKE A VIRGIN MADONNA」

というように再番号付けされて表示される。

【0032】1-3. 2. 楽曲の削除
選択した楽曲の削除は、「削除」の項目をタッチすることにより行うことができる。「削除」の項目をタッチすると、「削除したい楽曲にタッチして下さい」と文字表示が行われると共に、

- 「1. I LOVE YOU BEATLES

2. SATISFACTION THE ROLLING STONES
3. SOME MIGHT SAY OASYS
4. LET IT BE BEATLES
5. LIKE A VIRGIN MADONNA」

と選択された楽曲リストがモニターの画面上に表示され、「OK」の選択項目も同時に表示される。

【0033】ここで、楽曲リストの「2. SATISFACTION THE ROLLING STONES」を削除する場合には、モニターの画面上の対応する楽曲表示部分をタッチすると、楽曲「2. SATISFACTION THE ROLLING STONES」の部分がリストから移動され、その部分だけが新たな頁に次のように「OK」の選択項目と共に、
「削除します

2. SATISFACTION THE ROLLING STONES」
とモニターの画面上に表示される。ここで「OK」の項目にタッチすると、モニターの画面は、削除された楽曲以外の楽曲を再番号付けして下記のように再び表示する。

- 「1. I LOVE YOU BEATLES
2. SOME MIGHT SAY OASYS
3. LET IT BE BEATLES
4. LIKE A VIRGIN MADONNA」

1-3. 3. 楽曲の追加

楽曲を新たに追加する場合には、「追加」の選択項目をタッチするとモニターの画面は「楽曲を追加します」と表示して、上述した「楽曲選択段階」の画面に戻る。そして、上述したように、モニターの画面を見ながら必要な手順を操作することによって新たな楽曲を追加することができる。

【0034】上記楽曲編成段階において必要な操作を行った後に画面上の「終了ボタン」の項目をタッチすることによって編成された楽曲に対応する「曲コード群A」が生成される。また、この「終了ボタン」の項目をタッチすることによってモニターの画面も、以下に説明するように、次の段階に移行する。

【0035】1-4. 装飾段階

この段階では、主にMDのジャケットデザイン選択及びアルバムタイトルの入力を行う。

1-4. 1. ジャケットデザイン選択

上記3. 楽曲編成段階の終了と共に、モニターの画面には、図5に示すように「好きなジャケットをお選び下さい」という文字表示と共に、この例では、一つの画面（即ち1頁）に9種類のジャケットのデザインが示され、他の頁のジャケットデザインは、「前頁」、「次頁」の項目表示をそれぞれタッチすることによって、前の頁に示されたジャケットのデザイン、次の頁に示されたジャケットのデザインをモニターの画面上に表示することができる。勿論、一つの画面（1頁）に含まれるジャケットデザインの種類の数は、任意に設定してもよい。この例では、図5に示された左側の欄の左上に配置され

たデザインがモニターの画面をタッチすることによって選択され、次いで「OK」の項目表示をタッチすることによって、選択されたジャケットデザインに対応する「ジャケットデザインコードB」が生成される。

【0036】1-4. 2. アルバムタイトル入力
ジャケットデザイン選択の終了後、モニターの画面には、図6に示すように「アルバムタイトルを入れて下さい」という文字表示と共に、「キーボード入力」、「タッチセンサー入力」の項目が表示される。顧客は、「キーボード入力」または「タッチセンサー入力」の項目のいずれかをタッチしてから、キーボードにより、またはタッチセンサーに基づき、自分が決めたアルバムタイトルを入力する。モニターの画面は、「キーボード入力」または「タッチセンサー入力」の項目のいずれかがタッチされると同時に、「アルバムタイトルは『将太&真由』でよろしいですね。」と、入力されるアルバムタイトルの文字等を逐次表示すると共に、「変更」、「OK」の項目を同時に表示する。

【0037】顧客は、モニターの画面を見ながら、入力されたアルバムタイトルを変更したければ、「変更」の項目をタッチして、上述した手順で再度入力を行う。また、入力したアルバムタイトルがそれでよいならば、「OK」の項目をタッチすることにより、その表示されているアルバムタイトルに対応する「アルバムタイトル文字データC」を作成する。

【0038】1-5. 最終確認段階
上記装飾段階が終了したならば、モニターの画面には、図7に示すような確認項目がそれぞれ表示される。即ち、「アルバムタイトル」、「ジャケット」及び「選択曲」の各項目の内容が最終確認のために再度表示される。この最終確認をした後に「OK」の項目をタッチすると、モニターの画面には、例えば、「あなたの料金は、1,000円です。」というように、作成しようとしているMDの料金表示が行われる。

1-6. 支払い段階
上記最終確認段階に続いて、モニターの画面には、例えば、「お支払い方法は?」という文字表示と共に、「クレジットカード」、「プリペイドカード」、及び「銀行引落」の項目が表示される。ここで顧客がいずれかの項目をタッチすることによって支払方法を選択すると、モニターの画面には、「カードをお入れ下さい。」という文字表示が行われ、顧客は、選択した支払い方法に対応するカードをカードリーダーに挿入する。カードリーダーによって読み取られたカードが承認されたならば、「カードデータD」が作成される。

1-7. 伝送段階
上記支払い段階を終了したならば、上述のように作成された「曲コード群A」、「ジャケットデザインコードB」、「アルバムタイトル文字データC」、「カードデータD」及び「顧客コードE」は、図1に示すように、

通信システム14、電話回線40、及び通信システム21を介してバックチャネルカンパニー20に備えられたホストコンピュータ22に送られる。

【0039】1-8. バックチャネルカンパニー作業段階

1-8. 1. MD盤制作作業

上記の各段階を完了した後、MDの制作段階に入る。本実施例では、MD盤制作作業、即ちレコーディングは、バックチャネルカンパニー20で行われる。MDの制作に必要な入力情報は、上述した「曲コード群A」である。この曲コード群Aの情報に基づき、音楽データベース27の楽曲データ・データベース24が検索され、楽曲データ・データベース24から曲コード群Aの情報に対応する楽曲が選択され、選択された楽曲がMDライター28によってMDに高速録音される。

1-8. 2. ジャケット制作作業

また、バックチャネルカンパニー20内では、「曲コード群A」、「ジャケットデザインコードB」及び「アルバムタイトル文字データC」に基づき、プリンター29によってジャケット制作作業（即ち、印字・熱転写）も行われる。ここでは、まず「曲コード群A」に基づき、音楽データベース27の楽曲リスト・データベース23が検索され、楽曲リスト・データベース23及びインデックス・データベース25から各曲の属性が選択され、それらの情報がジャケットの所定の箇所に印字される。次いで「アルバムタイトル文字データC」に基づき、ジャケットのタイトル部分に入力されたタイトルが印字される。そして、「ジャケットデザインコードB」に基づき、選択されたジャケットデザインがジャケットの表紙部分に熱転写される。

【0040】1-8. 3. 課金決済

ホストコンピュータ22は、「カードデータD」及び「顧客コードE」の情報に基づき、カンパニー側データベース32の課金決済データベース31を検索して、そこから必要な情報を銀行やクレジット会社等、所定の金融機関に送り、顧客の課金決済を行う。

1-8. 4. 著作権処理

ホストコンピュータ22は、「曲コード群A」の情報に基づき、音楽データベース27の楽曲リスト・データベース23及び著作権データベース26を検索して、音楽データベース27の著作権データベース26から必要な情報をJASRACへ送って著作権処理を行い、レコード会社等に送って原盤処理を行う。

【0041】1-8. 5. メーリング作業

ホストコンピュータ22は、「顧客コードE」の情報に基づき、カンパニー側データベース32の顧客データベース30を検索し、顧客の住所、等の情報から顧客の住所ラベルを印字して、所定の梱包を行った後、MDをメーリングする。その結果、顧客は、注文したMDを受け取ることができる。

【0042】1-9. 楽曲データベース更新段階

顧客にとって新しい楽曲の情報(楽曲リスト、楽曲データ、インデックス・データ等)を入手することは、非常に重要である。これらの情報は、バックチャネルカンパニー20において常に更新され、最新版の楽曲リスト、楽曲データ、インデックス情報は、音楽データベース27の楽曲リスト・データベース23、楽曲データ・データベース24及びインデックス・データベース25にそれぞれ記憶されている。しかし、この実施例では、これらの情報の中で楽曲リストのみがホストコンピュータ22、通信システム21を介して店舗10の通信システム14に送られ、店舗機器管理システム13を介して店舗10の楽曲リスト・データベース12に記憶される。

【0043】ここで、上述した本発明のパーソナル楽曲記録媒体購入システムに用いられる音楽データベースについて説明する。以下に説明する音楽データベースのスペックは、本願発明において初めて提案されたものであり、音楽を一元化する蓄積可能なデータベース・スペックを備えており、音源、MIDIデータ、楽譜データ、権利属性データを、ディジタル化し、かつ一元化して構成される。そして、既存の、もしくは将来の出現するであろう音楽録音システムに対して、音楽を一元コード化して、将来の音楽の流通に対応可能なように設計されている。図11は、上述したように構成された音楽データベースの一実施例を示す図である。この音楽データベースは、(1)曲属性、(2)原盤権、(3)著作権、(4)楽譜、及び(5)音源の5つのカテゴリーを含む。そして、各カテゴリーは、更に下記の項目に関する情報を含む：

【0044】(1) 曲属性

- (1)-1 曲コード(国コード+作品コード)
- (1)-2 楽曲名
- (1)-3 楽曲分数
- (1)-4 アーティスト名
- (1)-5 アーティスト国コード
- (1)-6 製作年月日
- (2) 原盤権
- (2)-1 原盤所有者

(1) ジャンル	邦楽
(2) 楽曲名	赤いスイートピー
(3) 楽曲分数	5分21秒
(4) アーティスト	松田聖子
(5) 作詞者	呉田軽穂
(6) 作曲者	呉田軽穂
(7) 製作年月日	1982年 7月 1日
(8) 代表原盤国	日本
(9) 代表原盤社	ソニーミュージック(ジャパン)
(10) オプションI	(歌詞カード)
(11) オプションII	(楽譜)

の各情報を含んでいる。

- (2)-2 国コード
- (2)-3 共同所有者
- (2)-4 国コード
- (3) 著作権
- (3)-1-1 作詞者
- (3)-1-2 国コード
- (3)-1-3 代表出版社
- (3)-1-4 国コード
- (3)-1-5 共同出版社
- (3)-1-6 国コード
- (3)-2-1 作曲者
- (3)-2-2 国コード
- (3)-2-3 代表出版社
- (3)-2-4 国コード
- (3)-2-5 共同出版社
- (3)-2-6 国コード
- (3)-3-1 編曲者
- (3)-3-2 国コード
- (3)-3-3 代表出版社
- (3)-3-4 国コード
- (3)-3-5 共同出版社
- (3)-3-6 国コード
- (4) 楽譜
- (4)-1 MIDIデータ
- (4)-2 生楽譜
- (4)-3 歌詞
- (5) 音源
- (5)-1 デジタル(DIGITAL)音源

【0045】図12及び図13は、本発明のパーソナル楽曲記録媒体購入システムに用いられる音楽データベースを構成しているインデックス・データベースに記憶されているインデックス情報の例をそれぞれ示す図である。この例からも分かるように、インデックス情報は、上述した音楽データベースの情報の一部を楽曲毎に示している情報であり、インデックス・データベースは、これらのインデックス情報を記憶しているデータベースのことである。図12に示すインデックスAの情報は、

【0046】また、図13に示すインデックスBの情報

は、

(1) ジャンル	洋楽	
(2) 楽曲名	イエスタデー YESTERDAY	カタカナ表示 英語表示
(3) 楽曲分数	4分50秒	
(4) アーティスト	ビートルズ BEATLES	カタカナ表示 英語表示
(5) 作詞者	ジョン・レノン John Lennon	カタカナ表示 英語表示
(6) 作曲者	ポール・マッカートニー Paul McCartney	カタカナ表示 英語表示
(7) 製作年月日	1968年 7月 1日 1968. 7. 1	
(8) 代表原盤国	イギリス England	カタカナ表示 英語表示
(9) 代表原盤社	ビックアップル BIG APPLE	カタカナ表示 英語表示
(10) オプションI	(歌詞カード)	
(11) オプションII	(楽譜)	

の各情報を含んでいる。

【0047】以下の実施例で説明する音楽データベースも上述した構成を有しており、本発明の購入システムは、この音楽データベースを採り入れることによって、顧客にとっては、さらにグローバルな楽曲の選択が可能になると共に、著作権者にとっては、楽曲に係わる著作権の管理がより容易に行えるようになる。図14は、本発明の購入システムの第2の実施例の概略図である。図14に示すように、この実施例の購入システムの主要部分は、店舗100、バックチャネルカンパニー200及び放送局300によって構成されている。店舗100とバックチャネルカンパニー200は、専用回線（インターネット、電話回線であってもよい）400によって接続されている。また、店舗100と放送局300、及びバックチャネルカンパニー200と放送局300は、それぞれ衛星波（地上波、ケーブルであってもよい）401、402によって通信される。

【0048】店舗100は、第1の実施例と同様に、KIOSKであり、モニター、カードリーダー及びデータベース検索/申込端末（図示省略）を含むMD制作申込み受付システム101、MD制作申込み受付システム101に接続された楽曲リスト・データベース102、楽曲データ・データベース103及びインデックス・データベース104を含む店舗側データベース105、店舗側データベース105に接続されたMDライター106、店舗側データベース105に接続されたプリンター107、MD制作申込み受付システム101に接続された通信システム108、データ放送受信システム109、及び店舗側データベース105に接続されたデータ放送デコーダー110を備えている。バックチャネルカンパニー200は、電話回線400を介して店舗100

の通信システム108に接続された通信システム20

1、通信システム201に接続されたサーバライアントシステム（以下、ホストコンピュータと称する）202、ホストコンピュータ202に接続されており楽曲リスト・データベース203、楽曲データ・データベース204、インデックス・データベース205及び著作権データベース206を含む音楽データベース207、ホストコンピュータ202に接続されており顧客データベース206及び課金決済データベース207を含むカンパニー側データベース210を備えている。

【0049】放送局300は、衛星波401を介してバックチャネルカンパニー200の通信システム201に接続された通信システム301、通信システム301に接続された放送データ・データベース302、放送データ・データベース302に接続された放送データ送出サーバ303、放送データ送出サーバ303及び衛星波402を介して店舗100のデータ放送受信システム109に接続されたデータ放送エンコーダー304を備えている。図14に示す購入システムは、需要者が、コンビニエンスストアやガソリンスタンド等の最寄りの店舗において、好きなアーティストまたはミュージシャン及び好きな楽曲を、一曲毎に選択することができ、かつ選択した楽曲がデジタル・コピーされたMDを店舗内で作ることができるように構成されている。

【0050】以下、図15～図23を参照して、図14に示す購入システムの動作を説明する。

2-1. 会員認識段階

まず、MD制作申込み受付システム101のタッチセンサー方式モニター（以下、モニターと略称する）の画面上の「スタート」項目をタッチして購入システムのスイッチを入れる。モニターの画面上に「ようこそ!!」が

表示された後、「カードを入れて下さい」と表示される。顧客が購入システムの登録会員であれば、持っている会員カードをMD制作申込み受付システム101のカードリーダーに挿入する。また、顧客が未登録会員であれば、店舗において新規の会員登録を行ない、会員カードを購入してカードリーダーに挿入する。

【0051】ここで、上述した第1の実施例と同様に、購入システムは、新規の会員カードを、顧客の自動車運転免許証や銀行カード等、身分を証明できるものに基づいて自動的に作製できるように構成してもよい。カードリーダーが会員カードを読み取った後、モニターの画面上には「暗証番号を入れて下さい」と表示される。その表示に基づき、顧客は、各自に固有の暗証番号を入力する。暗証番号の入力は、モニターの画面上に表示された数字及び／又はアルファベット文字をタッチすることによって入力される。入力された暗証番号の情報と先にカードリーダーによって読み取られた会員カードの会員登録番号の情報は、通信システム108から電話回線400を介して、バックチャネルカンパニー200の通信システム201を経てサーバクライアントシステム（ホストコンピュータ）202に送られる。

【0052】バックチャネルカンパニー200では、ホストコンピュータ202は、店舗100から送られてきた暗証番号及び会員登録番号の情報に基づきカンパニー側データベース210の顧客管理データベース208を検索し、顧客が有効な会員であるかどうかのマッチングを行い、そのマッチング結果に関する情報を、通信システム201から電話回線400を介して、店舗100の通信システム107を経てMD制作申込み受付システム101に送る。また、ホストコンピュータ202は、顧客が有効な会員であれば顧客コードEを作成する。店舗100のMD制作申込み受付システム101は、受け取ったマッチング結果に関する情報に基づき、顧客が有効な会員であれば「OKです」とモニターの画面上に表示し、無効な会員であれば、「無効です」と表示する。また、上記の動作中において、暗証番号を誤って入力した場合には、「無効です」とモニターの画面に表示した後、続いて「再度、暗証番号を確認して入力してください」と表示して、再度、暗証番号を入力させるように構成してもよい。この場合、第1の実施例と同様に、セキュリティの観点から暗証番号の再入力の回数を制限するように構成してもよい。そして、所定の回数以内に「OKです」とモニターの画面上に表示されなければ、購入システムを自動的にオフにするように構成してもよい。上記の段階でモニターの画面に「OKです」と表示された場合には、モニターは、次いで、「楽曲を選びましょう」と画面に表示して、次の楽曲選択段階へ進む。

【0053】2-2. 楽曲選択段階

図3Aに示すように、モニターの画面上には、一曲目についての楽曲選択項目が表示される。この楽曲選択項目

には、(a)楽曲名、(b)アーティスト名、(c)アルバム名、(d)作詞・作曲者名、(e)ジャンル、(f)制作年月日、(g)歌詞の一部、(h)メロディーの一部、及び(i)おすすめラインナップ、の各項目が示されている。顧客は、一曲目を選択するために、モニターの画面上に表示された楽曲選択項目を見ながら必要な情報をそれぞれ入力する。入力は、上述した第1の実施例で示した方法で行う。

【0054】MD制作申込み受付システム101は、モニターの画面上に入力された情報に基づいて店舗側データベース105に含まれた楽曲リスト・データベース102及びインデックス・データベース104を検索して必要な情報を取得する。例として、顧客が(b)アーティスト名、(g)歌詞の一部、及び(h)メロディーの一部をそれぞれ入力したものを図13Bに示す。ここで、上述した第1の実施例と同様に、(h)メロディーの一部の入力として音声認識方式を採用し、その方式により顧客が口ずさむメロディーを認識させて、そのメロディーを楽譜表示するように構成してもよい。これらの入力が終了した後、「検索ボタン」を押すと、図13Cに示すような、検索結果がモニターの画面に表示される。

【0055】検索の結果、モニターの画面には、一曲目の曲名、この例では「AND I LOVE HER」が表示されると共にその曲コード044ESPD382409が表示されると同時に、「選択ボタン」、「キャンセルボタン」、「終了ボタン」の選択項目も表示される。モニターの画面上に表示された一曲目を確認し、入力された情報がそれでよければ、「選択ボタン」の項目をタッチする。「選択ボタン」の項目がタッチされると曲コードがMD制作申込み受付システム101のハードディスク内に累積されると共に、モニターの画面上には、二曲目についての楽曲選択項目が表示され、一曲目と同様な手順で操作して二曲目を選択する。以下、希望の曲目数まで同様な操作を繰り返すことにより各楽曲の曲コードが逐次累積される。全ての曲目選択が終了したならば、最後の曲目の検査結果がモニターの画面上に表示されるので「終了ボタン」の項目をタッチして楽曲選択を終了する。

【0056】2-3. 楽曲編成段階

「終了ボタン」の項目のタッチにより、図17に示すように、モニターには「あなたが選んだ楽曲は」という表示に続いて、上記の楽曲選択段階で選択した楽曲が示される。この例では、

1. AND I LOVE HER BEATLES
2. SATISFACTION THE ROLLING STONES
3. SOME MIGHT SAY OASYS
4. LET IT BE BEATLES
5. LIKE A VIRGIN MADONNA

とモニターの画面上に選択された楽曲リストが表示され

ると共に、「並び替え」、「削除」、「追加」、「OK」の選択項目も表示される。

【0057】2-3. 1. 楽曲の並び替え

次に、選択した楽曲の順番の並び替えの手順を説明する。モニターの画面上の「並び替え」の項目をタッチすると、下記のように各楽曲の右端に[]がそれぞれ付されて画面上に示される。

```
「1. AND I LOVE HER  BEATLES      [ ]
2. SATISFACTION      THE ROLLING STONES [ ]
3. SOME MIGHT SAY    OASYS          [ ]
4. LET IT BE         BEATLES        [ ]
5. LIKE A VIRGIN     MADONNA        [ ]」
```

図の例では、第1の楽曲と第3の楽曲を並び替えるので、[]の中に上から順に3、2、1、4、5と入力することによって、楽曲の順番が3、2、1、4、5に変更される。勿論、カーソルを用いるようなよく知られた他の方法を用いて楽曲の順番を並び替えてもよい。モニターでは、「OK」の項目が同時に表示され、所望の並び替えが終了した場合にこの「OK」の項目をタッチすることにより、「あなたが選んだ楽曲は」という表示に戻り、下記のように順番変更された楽曲がモニターの画面上に表示される。

【0058】

```
「3. SOME MIGHT SAY  OASYS
2. SATISFACTION      THE ROLLING STONES
1. AND I LOVE HER    BEATLES
4. LET IT BE         BEATLES
5. LIKE A VIRGIN     MADONNA 」
```

更に「OK」の項目をタッチすることにより、「あなたが選んだ楽曲は」という表示が

```
「1. SOME MIGHT SAY  OASYS
2. SATISFACTION      THE ROLLING STONES
3. AND I LOVE HER    BEATLES
4. LET IT BE         BEATLES
5. LIKE A VIRGIN     MADONNA 」
```

というように再番号付けされてモニターの画面上に表示される。

【0059】2-3. 2. 楽曲の削除

選択した楽曲の削除は、モニターの画面上の「削除」の項目をタッチすることにより行うことができる。「削除」の項目をタッチすると、「削除したい楽曲にタッチして下さい」と文字表示が行われると共に、

```
「1. AND I LOVE HER  BEATLES
2. SATISFACTION      THE ROLLING STONES
3. SOME MIGHT SAY    OASYS
4. LET IT BE         BEATLES
5. LIKE A VIRGIN     MADONNA 」
```

と選択された楽曲リストがモニターの画面上に表示され、「OK」の選択項目も表示される。ここで、楽曲「2. SATISFACTION THE ROLLING STONES」を削除す

る場合には、上記の表示の対応する部分をタッチすると、楽曲「2. SATISFACTION THE ROLLING STONES」の部分がリストから移動され、その部分だけが新たな頁に次のように、「OK」の選択項目と共に、「削除します」

2. SATISFACTION THE ROLLING STONES」

と表示される。ここで「OK」の項目にタッチすると、モニターは、削除された楽曲以外の楽曲を再番号付けして下記のように再び表示する。

【0060】

```
「1. AND I LOVE HER  BEATLES
2. SOME MIGHT SAY    OASYS
3. LET IT BE         BEATLES
4. LIKE A VIRGIN     MADONNA 」
```

2-3. 3. 楽曲の追加

楽曲を新たに追加する場合には、「追加」の選択項目をタッチするとモニターは、「楽曲を追加します」と画面上に表示し、上述した楽曲選択段階の画面に戻る。そして、モニターの画面を見ながら必要な手順を操作することによって新たな楽曲を追加することができる。上述した楽曲編成段階において必要な操作を行った後に「終了ボタン」の項目をタッチすることによって編成された楽曲に対応する「曲コード群A」が生成される。また、この「終了ボタン」の項目をタッチすることによってモニターの画面も、以下に説明するような次の段階に移行する。

【0061】2-4. 装飾段階

この段階では、主にMDのジャケットデザイン選択及びアルバムタイトルの入力を行う。

2-4. 1. ジャケットデザイン選択

上記楽曲編成段階の終了と共に、モニターの画面には、図5（第1の実施例参照）に示すように「お好きなジャケットをお選び下さい」という文字表示と共に、この例では、一つの画面（即ち1頁）に9種類のジャケットのデザインが示されており、他の頁のジャケットデザインは、「前へ」、「次へ」の項目表示をそれぞれタッチすることによってモニターに表示される。勿論、一つの画面（1頁）に含まれるジャケットデザインの種類の数は、任意に設定してもよい。この例では、図18に示された左側の欄の左上に配置されたデザインがモニターをタッチすることによって選択され、次いで「OK」の項目表示をタッチすることによって、選択されたジャケットデザインに対応する「ジャケットデザインコードB」が生成される。

【0062】2-4. 2. アルバムタイトル入力

ジャケットデザイン選択の終了後、モニターの画面には、図6（第1の実施例参照）に示すように「アルバムタイトルを入れて下さい」という文字表示と共に、「キーボード入力」、「タッチセンサー入力」の項目表示が行われる。顧客は、「キーボード入力」または「タッチ

センサー入力」の項目のいずれかをタッチしてから、キーボードにより、またはタッチセンサーに基づき、自分が決めたアルバムタイトルを入力する。モニターの画面は、「キーボード入力」または「タッチセンサー入力」の項目のいずれかがタッチされると同時に、「アルバムタイトルは『LOVE SONGS』でよろしいですね。」と入力されるアルバムタイトルの文字等を逐次、表示すると共に、「変更」、「OK」の項目表示を同時に行う。顧客は、モニターの画面を見ながら、入力されたアルバムタイトルを変更したければ、「変更」をタッチして、上述した手順で再度入力を行う。また、入力したアルバムタイトルがそれでよいならば、「OK」をタッチすることにより、その表示されているアルバムタイトルに対応する「アルバムタイトル文字データC」を作成する。

【0063】2-5. 最終確認段階

上記装飾段階が終了したならば、モニターの画面には、図7（第1の実施例参照）に示すような確認項目がそれぞれ表示される。即ち、「アルバムタイトル」、「ジャケット」及び「選択曲」の各項目の内容が最終確認のために再度表示される。この最終確認をした後に「OK」項目表示をタッチすると、モニターの画面には、例えば、「あなたの料金は、1,000円です。」というように、作成しようとしているMDの料金表示が行われる。

2-6. 支払い段階

上記最終確認段階に続いて、モニターの画面には、例えば、「お支払い方法は？」という文字表示と共に、「クレジットカード」、「プリペイドカード」、及び「銀行引落」の項目表示が行われる。ここで顧客がいずれかの項目表示をタッチすることによって支払方法を選択すると、モニターの画面には、「カードをお入れ下さい。」という文字表示が行われ、顧客は、カードリーダーに選択した支払い方法に対応するカードを挿入する。カードリーダーによって読み取られたカードが承認されたならば、「カードデータD」が作成される。

【0064】次に、図23を参照して店舗100及びバックチャネルカンパニー200における作業段階を説明する。

2-7. MD制作段階

2-7. 1. MD盤制作作業

上記段階1～段階6を完了した後、MDの制作段階に入る。MD盤制作作業（即ち、レコーディング）は、KIOSK内、即ち、コンビニエンスストア、ガソリンスタンド等の店舗100で行われる。MDの制作に必要な入力情報は、上述した「曲コード群A」である。この曲コード群Aの情報に基づき、店舗側データベース105の楽曲データ・データベース103が検索され、楽曲データ・データベース103から曲コード群Aの情報に対応する楽曲が選択され、それらの選択された楽曲がMDラ

イター106によってMDに高速録音される。

【0065】2-7. 2. ジャケット制作作業

また、店舗100内では、「曲コード群A」、「ジャケットデザインコードB」及び「アルバムタイトル文字データC」に基づき、プリンター107によってジャケット制作作業（即ち、印字・熱転写）も行われる。ここでは、まず「曲コード群A」に基づき、店舗側データベース105の楽曲リスト・データベース102が検索され、楽曲リスト・データベース102及びインデックス・データベース104から各曲の属性が選択され、それらの情報がジャケットの所定の箇所に印字される。から各曲の属性が選択され、それらの情報がジャケットの所定の箇所に印字される。次いで「アルバムタイトル文字データC」に基づき、ジャケットのタイトル部分に入力されたタイトルが印字される。そして、「ジャケットデザインコードB」に基づき、選択されたジャケットデザインがジャケットの表紙部分に熱転写される。上記MD盤制作作業及び上記ジャケット制作作業を終了したならば、顧客は、所望のMDをKIOSK等の店舗100で入手することができる。

【0066】2-8. 伝送段階

上記支払い段階を終了したならば、上述したMD制作段階と同時に、上記のように作成された「曲コード群A」、「カードデータD」及び「顧客コードE」は、図14に示すように、通信システム108、電話回線400、及び通信システム201を介してバックチャネルカンパニー200に備えられたホストコンピュータ202に送られる。

【0067】2-9. バックチャネルカンパニー作業段階

2-9. 1. 課金決済

ホストコンピュータ202は、「カードデータD」及び「顧客コードE」の情報に基づき、カンパニー側データベース210の課金決済データベース209を検索して、そこから必要な情報を銀行やクレジット会社等、所定の金融機関に送り、顧客の課金決済を行う。

【0068】2-9. 2. 著作権処理

ホストコンピュータ202は、「曲コード群A」の情報に基づき、音楽データベース207の楽曲リスト・データベース203及び著作権データベース206を検索して、音楽データベース207の著作権データベース206から必要な情報をJASRAC、レコード会社等へ送って著作権、原盤処理を行う。

【0069】2-10. 楽曲データベース更新段階

顧客にとって新しい楽曲の情報（楽曲リスト、楽曲データ、インデックス、等）を入手することは、非常に重要である。これらの情報は、放送局300から衛星波、等402により店舗100に送信される。バックチャネルカンパニーは、最新版の楽曲リスト、楽曲データ、インデックス情報をホストコンピュータ202により音楽デ

ータベース207の楽曲リスト・データベース203、楽曲データ・データベース204及びインデックス・データベース205からそれぞれ読み出して、それらの情報を通信システム201から衛星波（電話回線または専用回線であってもよい）により放送局300の通信システム301に送信する。

【0070】放送局300では、受信した最新版の楽曲リスト、楽曲データ、インデックス情報を放送データ・データベース302に記憶する。放送データ送出サーバ303は、放送データ・データベース302に記憶された最新版の楽曲リスト、楽曲データ、インデックス情報をデータ放送エンコーダ304に送り、データ放送エンコーダ304は、それらの情報をエンコードすることにより送信信号に変換してから、衛星波、等402により店舗100のデータ放送受信システム109に送信する。エンコードされた信号を受信した店舗100のデータ放送受信システム109は、それらの信号をデータ放送デコーダ110に送り、送られてきた信号を復号（デコード）して最新版の楽曲リスト、楽曲データ、インデックス情報を読み取り、店舗側データベース105の対応する楽曲リスト・データベース102、楽曲データ・データベース103、及びインデックス・データベース104にそれぞれの情報を記憶させる。

【0071】これにより、店舗100には常に最新の音楽情報が記憶されており、顧客のニーズに対応できるように構成されている。図24は、本発明の購入システムの第3の実施例の概略図である。図24の構成を説明する前に、第3の実施例の特徴を説明する。第1及び第2の実施例との大きな相違点は、自宅でMD申込みをするように構成されており、最新曲をデータ放送で申込みすることである。

【0072】第3の実施例は、特定会員向けサービスである：

- (1) 最新楽曲リスト（曲コード）のみを放送局1300からデータ放送で送る；
- (2) 「MTV」、「カウントダウンTV」、等のテレビ番組を見ながら、欲しい最新曲をクリックする；
- (3) 欲しい曲が数曲たまったら、ホストコンピュータ1202へアクセスする；
- (4) コンピレーションMDが家庭1100に配送される；
- (5) 著作権決済処理が行われる。

次に、第3の実施例における前提条件を示す。

A. 会員（ユーザ）は、予めPC TVが購入等により存在しているか、または専用ボードを購入して既に存在しているPCに合体されており、家庭の電話回線にPC TVを接続している；

B. 新曲ができると、レコード会社は、まず、ミュージック・データベースに必要属性の届け出を出し、それにより、曲コードが割り当てられる；

C. 本放送（例えば、「MTV」、等のテレビ番組）に使用されていない放送帯域に曲コード（+α）を埋め込んで音楽放送を行う；

D. リモコンまたはキーボード、またはマウス操作により、放送局1300から送られてきた曲コード（+α）をPC TVハードディスク内に蓄積し、その後に伝送する；（このPC TVは、ミュージック・データベース・ホームページにリンクされ、ハードディスク内の楽曲リスト・データベースが常に更新されているのが望ましい。）

E. 本放送に使用されていない放送帯域とは、データ放送、文字放送、副音声放送の各帯域のことである。

F. チケット情報、一般商品情報をコード化して申込み作業をより簡便に行うことができるようなシステムとしても利用できる。

G. ラジオ向けのシステムとしても利用できる。

H. ICカードの利用も可能である。

【0073】図24に示すように、この実施例の購入システムの主要部分は、家庭1100、バックチャネルカンパニー1200及び放送局1300によって構成されている。家庭1100とバックチャネルカンパニー1200は、電話回線（インターネット、専用回線であってもよい）1400によって接続されている。家庭1100と放送局1300、及びバックチャネルカンパニー1200と放送局1300は、それぞれ衛星波（地上波、ケーブルであってもよい）1401、1402によって通信される。家庭1100とは、会員になっている顧客の住居、等であり、MD制作申込み受付システム1101、MD制作申込み受付システム1101に接続された楽曲リスト・データベース1102、MD制作申込み受付システム1101に接続された通信システム1103、楽曲リスト・データベース1102に接続されたデータ放送デコーダ1105、データ放送デコーダ1105に接続されたデータ放送受信システム1104を備えている。

【0074】バックチャネルカンパニー1200は、電話回線1400を介して家庭1100の通信システム1103に接続された通信システム1201、通信システム1201に接続されたサーバクライアントシステム（以下、ホストコンピュータと称する）1202、ホストコンピュータ1202に接続されており楽曲リスト・データベース1203、楽曲データ・データベース1204、インデックス・データベース1205及び著作権データベース1206を含む音楽データベース1207、ホストコンピュータ1202に接続されており顧客データベース1206及び課金決済データベース1207を含むカンパニー側データベース1210を備えている。更に、MDライター1211及びプリンター1212が音楽データベース1207に接続されている。

【0075】放送局1300は、衛星波1401を介し

てバックチャネルカンパニー1200の通信システム1201に接続された通信システム1301、通信システム1301に接続された放送データ・データベース1302、放送データ・データベース1302に接続された放送データ送出サーバ1303、放送データ送出サーバ1303及び衛星波1402を介して家庭1100のデータ放送受信システム1104に接続されたデータ放送エンコーダ1304を備えている。この第3の実施例は、上述した第1及び第2の実施例とは異なり、放送局から楽曲リスト(=曲コード)がデータ放送され、かつ家庭1100でMDを申し込むことができるように構成されている。申し込んだMDは、バックチャネルカンパニー1200から配送により家庭1100に送られる。

【0076】次に、第3の実施例の動作を説明する。レコード会社Mが、例えば、松田聖子の新曲「Love you」を制作したと想定する。レコード会社Mは、即ち、その新曲をミュージック・データベースに登録する。登録により、その新曲に対する曲コード、例えば081AMD M029988が付与される。次いで、レコード会社Mは、曲コード081AMD M029988が付与された新曲「Love you」のプロモーションビデオを、例えば民間放送局TBSのテレビ番組「カウントダウンTV」に持ち込むことにより、テレビ番組「カウントダウンTV」で松田聖子の新曲「Love you」をオンエアさせると同時に曲コード081AMD M029988をデータ放送帯域で送信する。電話回線に接続されているPC TVのモニター画面上には、テレビ番組「カウントダウンTV」がオンであり、ちょうど松田聖子の新曲「Love you」がオンエアになっているものとする。

【0077】図25は、家庭1100におけるPC TVのモニター画面を示す。ここで、本放送(上記の場合には、TBSのテレビ番組「カウントダウンTV」)において歌手A(上記の場合には、松田聖子)の新曲「Love you」の場面が流れ、続いて歌手B(この例では、安室奈美恵)の新曲「How to be a girl」の場面が流れているものとする。

3-1. 選択

PC TVのモニター画面上には、「選択」及び「申込み」の項目表示が存在している。ここで、「選択」の項目表示は、取り込み可能であることを示すべく点滅しているものとする。この点滅している「選択」の項目表示をクリックまたはタッチすることによって、新曲「Love

- | | | |
|---------------------|--------------------|-----|
| 1. LOVE YOU | 松田聖子 | [] |
| 2. HOW TO BE A GIRL | 安室奈美恵 | [] |
| 3. FOR THE MOMENT | EVERY LITTLE THING | [] |
| | | [] |
| 15. これが私の生きる道 | PUFFY | [] |

図の例では、第1の楽曲と第3の楽曲を並び替えるので、[]の中に上から順に3、2、1、～15と入力することによって、楽曲の順番が3、2、1、4、～1

you」に対応する曲コード081AMD M029988がPC TVのハードディスクに記憶される。

【0078】同様に、顧客(会員)は、図に示すように、同じ本放送(TBSのテレビ番組「カウントダウンTV」の放送)中に安室奈美恵の新曲「How to be a girl」を選択して、この曲に対応する曲コードをPC TVのハードディスクに記憶させる。このようにして、同じ本放送中に8曲を選択して、テレビ番組「カウントダウンTV」が終了したときには8曲分の曲コードがPC TVのハードディスクに記憶されているものとする。更に、顧客(会員)は、他のテレビ番組の放送中に7曲を選択して、そのテレビ番組が終了したときには7曲分の曲コードがPC TVのハードディスクに記憶されているものとする。上記の場合には、合計15曲の曲コードがPC TVのハードディスクに記憶されている。

【0079】3-2. 申込み

上記1.の選択動作を終了したならば、図26に示すように、申込み動作に移る。PC TVのモニター画面上の「申込み」の項目表示をクリック(またはタッチ)すると、モニター画面上に「音楽」、「ショッピング」、「チケット」の項目表示が表れるので、この実施例では、「音楽」の項目をクリックする。「音楽」の項目をクリックすることによって、この実施例では、15曲の曲コードからなる「曲コード群A」が作成されると共に「顧客コードE」も作成される。また、同時に、PC TVのハードディスク内のブラウザが自動的に立ち上がり、図27に示すように、モニターの画面上に、「あなたが選んだ楽曲は」という表示に続いて、上記のように選択した楽曲が示される。この例では、

- | | |
|---------------------|--------------------|
| 1. LOVE YOU | 松田聖子 |
| 2. HOW TO BE A GIRL | 安室奈美恵 |
| 3. FOR THE MOMENT | EVERY LITTLE THING |
| | |

15. これが私の生きる道 PUFFY

とモニターに選択された楽曲リストが表示されると共に、「並び替え」、「削除」、「追加」、「OK」の選択項目も表示される。

【0080】3-2. 1. 楽曲の並び替え

選択した楽曲の順番の並び替えは、「並び替え」をタッチすると、下記のように各楽曲の右端に[]がそれぞれ示される。

- | | | |
|---------------------|--------------------|-----|
| 1. LOVE YOU | 松田聖子 | [] |
| 2. HOW TO BE A GIRL | 安室奈美恵 | [] |
| 3. FOR THE MOMENT | EVERY LITTLE THING | [] |
| | | [] |
| 15. これが私の生きる道 | PUFFY | [] |

5. に変更される。勿論、カーソルを用いるようなよく知られた他の方法を用いて楽曲の順番を並び替えてもよい。モニターでは、「OK」の項目が同時に表示され、

所望の並び替えが終了した場合にこの「OK」をタッチすることにより、「あなたが選んだ楽曲は」という表示に戻り、下記のように順番変更された楽曲が表示される。

【0081】「3. FOR THE MOMENT EVERY LITTLE THING

2. HOW TO BE A GIRL 安室奈美恵

1. LOVE YOU 松田聖子

.....

15. これが私の生きる道 PUFFY
更に「OK」をタッチすることにより、「あなたが選んだ楽曲は」という表示が、

「1. FOR THE MOMENT EVERY LITTLE THING

2. HOW TO BE A GIRL 安室奈美恵

3. LOVE YOU 松田聖子

.....

15. これが私の生きる道 PUFFY
というように再番号付けされて表示される。

【0082】3-2. 2. 楽曲の削除

選択した楽曲の削除は、「削除」をタッチすることにより行うことができる。「削除」をタッチすると、「削除したい楽曲にタッチして下さい」と文字表示が行われると共に、

「1. FOR THE MOMENT EVERY LITTLE THING

2. HOW TO BE A GIRL 安室奈美恵

3. LOVE YOU 松田聖子

.....

15. これが私の生きる道 PUFFY
と選択された楽曲リストがモニターの画面上に表示され、「OK」の選択項目も表示される。ここで、楽曲3. LOVE YOU 松田聖子を削除する場合には、上記の表示の対応する部分をタッチすると、楽曲3. LOVE YOU

松田聖子の部分がリストから移動され、その部分だけが新たな頁に次のように、「OK」の選択項目と共に、「削除します

3. LOVE YOU 松田聖子

と表示される。ここで「OK」にタッチすると、モニターは、削除された楽曲以外の楽曲を再番号付けして下記のように再び表示する。

「1. FOR THE MOMENT EVERY LITTLE THING

2. HOW TO BE A GIRL 安室奈美恵

.....

14. これが私の生きる道 PUFFY

3-2. 3. 楽曲の追加

楽曲を新たに追加する場合には、「追加」の選択項目をタッチするとモニターは、「楽曲を追加します」と画面上に表示し、上述した「1-2. 楽曲選択段階」の画面に戻る。そして、モニターの画面を見ながら必要な手順を操作することによって新たな楽曲を追加することができる。

【0083】この段階において必要な操作を行った後に「終了ボタン」をタッチすることによって編成された楽曲に対応する「曲コード群A」が生成される。また、この「終了ボタン」をタッチすることによってモニターの画面も、以下に説明するような次の段階に移行する。

【0084】3-3. 装飾段階

この段階では、主にMDのジャケットデザイン選択及びアルバムタイトルの入力を行う。この段階は、上述した第1の実施例と同様なので、以下、同じ説明を繰り返す。

3-3. 1. ジャケットデザイン選択

上記楽曲編成段階の終了と共に、モニターの画面には、前述した図5（第1の実施例参照）に示すように「お好きなジャケットをお選び下さい」という文字表示と共に、この例では、一つの画面（即ち1頁）に9種類のジャケットのデザインが示されており、他の頁のジャケットデザインは、「前へ」、「次へ」の項目表示をそれぞれタッチすることによってモニターに表示される。勿論、一つの画面（1頁）に含まれるジャケットデザインの種類の数は、任意に設定してもよい。この例では、図5に示された左側の欄の左上に配置されたデザインがモニターをタッチすることによって選択され、次いで「OK」の項目表示をタッチすることによって、選択されたジャケットデザインに対応する「ジャケットデザインコードB」が生成される。

【0085】3-3. 2. アルバムタイトル入力

ジャケットデザイン選択の終了後、モニターの画面には、図6に示すように「アルバムタイトルを入れて下さい」という文字表示と共に、「キーボード入力」、「タッチセンサー入力」の項目表示が行われる。顧客は、「キーボード入力」または「タッチセンサー入力」の項目のいずれかをタッチしてから、キーボードにより、またはタッチセンサーに基づき、自分が決めたアルバムタイトルを入力する。モニターの画面は、「キーボード入力」または「タッチセンサー入力」の項目のいずれかがタッチされると同時に、「アルバムタイトルは『LOVE FOR SALE』でよろしいですね。」と入力されるアルバムタイトルの文字等を逐次、表示すると共に、「変更」、「OK」の項目表示を同時に行う。

【0086】顧客は、モニターの画面を見ながら、入力されたアルバムタイトルを変更したければ、「変更」をタッチして、上述した手順で再度入力を行う。また、入力したアルバムタイトルがそれでよいならば、「OK」をタッチすることにより、その表示されているアルバムタイトルに対応する「アルバムタイトル文字データC」を作成する。

【0087】3-4. 最終確認段階

上記装飾段階が終了したならば、モニターの画面には、図28に示すような確認項目がそれぞれ表示される。即ち、「アルバムタイトル」、「ジャケット」及び「選択

曲」の各項目の内容が最終確認のために再度表示される。この最終確認をした後に「OK」項目表示をタッチすると、モニターの画面には、例えば、「あなたの料金は、2,000円です。」というように、作成しようとしているMDの料金表示が行われる。

3-5. 支払い段階

上記最終確認段階に続いて、モニターの画面には、図29に示すように、例えば、「お支払い方法は？」という文字表示と共に、「クレジットカード」、「プリペイドカード」、及び「銀行引落」の項目表示が行われる。ここで顧客がいずれかの項目表示をタッチすることによって支払方法を選択すると、モニターの画面には、「カードをお入れ下さい。」という文字表示が行われ、顧客は、カードリーダーに選択した支払い方法に対応するカードを挿入する。カードリーダーによって読み取られたカードが承認されたならば、「カードデータD」が作成される。

【0088】3-6. 伝送段階

上記支払い段階を終了したならば、図30に示すように、上記のように作成された「曲コード群A」、「ジャケットデザインコードB」、「アルバムタイトル文字データC」、「カードデータD」及び「顧客コードE」は、図24に示す通信システム1103、電話回線1400、及び通信システム1201を介してバックチャネルカンパニー1200に備えられたホストコンピュータ1202に送られる。

【0089】3-7. バックチャネルカンパニー作業段階

図31にバックチャネルカンパニー1200における作業段階を示す。

3-7. 1. MD盤制作作業

上記の段階を完了した後、MDの制作段階に入る。MD盤制作作業（即ち、レコーディング）は、バックチャネルカンパニー1200で行われる。MDの制作に必要な入力情報は、上述した「曲コード群A」である。この曲コード群Aの情報に基づき、バックチャネルカンパニー1200の音楽データベース1207の楽曲データ・データベース1204が検索され、楽曲データ・データベース1204から曲コード群Aの情報に対応する楽曲が選択され、それらの選択された楽曲がMDライター1211によってMDに高速録音される。

3-7. 2. ジャケット制作作業

また、バックチャネルカンパニー1200では、「曲コード群A」、「ジャケットデザインコードB」及び「アルバムタイトル文字データC」に基づき、プリンター1212によってジャケット制作作業も行われる。ここでは、まず「曲コード群A」に基づき、音楽データベース1207の楽曲リスト・データベース1203が検索され、楽曲リスト・データベース1203及びインデックス・データベース1205から各曲の属性が選択され、

それらの情報がジャケットの所定の箇所に印字される。次いで「アルバムタイトル文字データC」に基づき、ジャケットのタイトル部分に入力されたタイトルが印字される。そして、「ジャケットデザインコードB」に基づき、選択されたジャケットデザインがジャケットの表紙部分に熱転写される。

【0090】3-7. 3. 課金決済

ホストコンピュータ1202は、「カードデータD」及び「顧客コードE」の情報に基づき、カンパニー側データベース1210の顧客データベース1208及び課金決済データベース1209を検索して、それらから必要な情報を銀行やクレジット会社等、所定の金融機関に送り、顧客の課金決済を行う。

3-7. 4. 著作権処理

ホストコンピュータ1202は、「曲コード群A」の情報に基づき、音楽データベース1207の楽曲リスト・データベース1203及び著作権データベース1206を検索して、音楽データベース1207の著作権データベース1206から必要な情報をJASRAC、レコード会社等へ送って著作権、原盤処理を行う。

【0091】3-7. 5. メーリング作業

ホストコンピュータ1202は、「顧客コードE」の情報に基づき、カンパニー側データベース1210の顧客データベース1208を検索し、顧客の住所、等の情報から顧客の住所ラベルを印字して、所定の梱包を行った後、MDをメーリングする。その結果、顧客は、注文したMDを受け取ることができる。図32は、本発明のパーソナル楽曲記録媒体購入システム（以下、「購入システム」と略称する）の第4の実施例の概略図である。図32に示すように、この実施例の購入システムの主要部分は、家庭2100、バックチャネルカンパニー2200及び放送局2300によって構成されている。家庭2100とバックチャネルカンパニー2200は、電話回線（インターネット、専用回線であってもよい）2400によって接続されている。また、家庭2100と放送局2300、及びバックチャネルカンパニー2200と放送局2300は、それぞれ衛星波（地上波、ケーブルであってもよい）2401、2402によって通信される。

【0092】家庭2100は、カードリーダー及びPC

TVを含むMD制作申込み受付システム2101、MD制作申込み受付システム2101に接続された楽曲リスト・データベース2102、楽曲データ・データベース2103及びインデックス・データベース2104を含む家庭側データベース2105、家庭側データベース2105に接続されたMDライター2106、家庭側データベース2105に接続されたプリンター2107、MD制作申込み受付システム2101に接続された通信システム2108、データ放送受信システム2109、及び家庭側データベース2105に接続されたデータ放

送デコーダー2110を備えている。バックチャネルカンパニー2200は、電話回線、等2400を介して家庭2100の通信システム2108に接続された通信システム2201、通信システム2201に接続されたサーバクライアントシステム（以下、ホストコンピュータと称する）2202、ホストコンピュータ2202に接続されており楽曲リスト・データベース2203、楽曲データ・データベース2204、インデックス・データベース2205及び著作権データベース2206を含む音楽データベース2207、ホストコンピュータ2202に接続されており顧客データベース2206及び課金決済データベース2207を含むカンパニー側データベース2210を備えている。

【0093】放送局2300は、衛星波2401を介してバックチャネルカンパニー2200の通信システム2201に接続された通信システム2301、通信システム2301に接続された放送データ・データベース2302、放送データ・データベース2302に接続された放送データ送出サーバ2303、放送データ送出サーバ2303及び衛星波2402を介して家庭100のデータ放送受信システム2109に接続されたデータ放送エンコーダー2304を備えている。図32の構成を説明する前に、第4の実施例についてその特徴を説明する。第4の実施例は、上述した第3の実施例に類似するが、大きな相違は、自宅（家庭）でMDを作成するように構成されていることであり、最新曲をデータ放送でMD制作できることである。また、第4の実施例の購入システムは、特定会員向けサービスである：

- (1) 楽曲リスト（曲コード）及び楽曲データを放送局2300からデータ放送で送る；
- (2) 利用状況を電話回線で吸い上げる；
- (3) 著作権決済処理が行われる。

【0094】次に、第4の実施例における前提条件を示す。

- A. 楽曲リスト・データベースは、PC TV内のハードディスクに格納されている（楽曲リスト・データベースのメンテナンスは、深夜の電話回線によって更新される）。
- B. 最新楽曲の楽曲リスト（曲コード）と楽曲データ（デジタル音源）がデータ放送を通じてPC TVに降りてくる。専用デコーダーを使用する。
- C. 最新楽曲を購入したい人は、本放送中にボタンをクリックする。このとき、楽曲リスト（曲コード）が蓄積され、会員コードと共にホストコンピュータへ送られる。ホストコンピュータからは、承認コードが送り返されてくる。また、楽曲データ（曲音源）は、一度、ハードディスクに記憶されるが、上記の承認コードとのマッチングのみによりウォーターマークが入り、暗号解除が行われる。そして、一回のみ、ハードディスクからMDへ高速録音される。

【0095】次に、図33～図38を参照して、第4の実施例の動作を説明する。まず、レコード会社Mが、例えば、松田聖子の新曲「Love you」を制作したと想定する。レコード会社Mは、即ち、その新曲をミュージック・データベースに登録すると共に、曲音源（デジタル）も即日、預ける。そして、その新曲に対する曲コード、081AMDM029988が付与される。次いでレコード会社Mは、曲コード081AMDM029988、曲音源（デジタル）が備わった「Love you」のプロモーションビデオを、例えば、J SKY Bの音楽配信専用チャンネル「最新曲」に持ち込むことにより、チャンネル「最新曲」で松田聖子の新曲「Love you」をオンエアさせると同時に曲コード081AMDM029988及び曲音源（デジタル）をデータ放送帯域で送信する。

【0096】PC TVのモニターには、チャンネル「最新曲」がオンになっており、ちょうど松田聖子の新曲「Love you」がオンエアになっているものとする。図33は、家庭2100におけるPC TVのモニター画面を示す。ここで、本放送（上記の場合には、J SKY Bのチャンネル「最新曲」）において歌手A（上記の場合には、松田聖子）の曲「Love you」の場面が流れているものとする。

【0097】4-1. 獲得

PC TVのモニター画面上には、「獲得」及び「申込み」の項目表示が存在している。ここで、「獲得」の項目表示は、ダイレクト受信可能であることを示すべく点滅しているものとする。この点滅している「獲得」の項目表示をクリックまたはタッチすることによって、曲「Love you」に対応する曲コード081AMDM029988及び曲音源（デジタル）がPC TVのハードディスクにセーブされる。

【0098】同様に、顧客（会員）は、同じ本放送（J SKY Bのチャンネル「最新曲」）中に安室奈美恵の最新曲「How to be a girl」を選択して、この曲に対応する曲コードと曲音源（デジタル）をPC TVのハードディスクに記憶させる。このようにして、同じ本放送中に数曲を獲得し、「最新曲」が終了したときには5曲分の曲コードと曲音源がPC TVのハードディスクに記憶されているものとする。従って、この例では、5曲により構成された「曲コード群A」及び「曲音源群α」が作成される。

【0099】4-2. 申込み

上記の獲得段階を終了した後、図34に示すように、申込み動作に移る。PC TVのモニター画面上の「申込み」の項目表示をクリック（またはタッチ）すると、モニター画面上に「音楽」、「ショッピング」、「チケット」の項目表示が表れるので、この実施例では、「音楽」の項目をクリックする。「音楽」の項目をクリックすることによって、この実施例では、複数曲（例えば5

曲)の曲コードからなる「曲コード群A」が作成されると共に「顧客コードE」も作成される。また、同時に、PC TVのハードディスク内のブラウザが自動的に立ち上がり、モニターの画面上に、「獲得確認・あなたが選んだ楽曲は」という表示に続いて、上記のように獲得した楽曲が表示される。この例では、

- | | |
|---------------------|--------------------|
| 1. LOVE YOU | 松田聖子 |
| 2. HOW TO BE A GIRL | 安室奈美恵 |
| 3. FOR THE MOMENT | EVERY LITTLE THING |
-
- | | | |
|-----------------------|--------------------|-----|
| 1. LOVE YOU | 松田聖子 | [] |
| 2. HOW TO BE A GIRL | 安室奈美恵 | [] |
| 3. FOR THE MOMENT | EVERY LITTLE THING | [] |
| 4. CANDLE IN THE WIND | ELTON JOHN | [] |
| 5. これが私の生きる道 | PUFFY | [] |

図の例では、第1の楽曲と第3の楽曲を並び替えるので、[]の中に上から順に3、2、1、4、5と入力することによって、楽曲の順番が3、2、1、4、5に変更される。勿論、カーソルを用いるようなよく知られた他の方法を用いて楽曲の順番を並び替えてもよい。モニターでは、「OK」の項目が同時に表示され、所望の並び替えが終了した場合にこの「OK」をタッチすることにより、「あなたが選んだ楽曲は」という表示に戻り、下記のように順番変更された楽曲が表示される。

- 【0101】
- | | |
|-----------------------|--------------------|
| 3. FOR THE MOMENT | EVERY LITTLE THING |
| 2. HOW TO BE A GIRL | 安室奈美恵 |
| 1. LOVE YOU | 松田聖子 |
| 4. CANDLE IN THE WIND | ELTON JOHN |
| 5. これが私の生きる道 | PUFFY |
- 更に「OK」をタッチすることにより、「あなたが選んだ楽曲は」という表示が、「1. FOR THE MOMENT EVERY LITTLE THING
- | | |
|-----------------------|------------|
| 2. HOW TO BE A GIRL | 安室奈美恵 |
| 3. LOVE YOU | 松田聖子 |
| 4. CANDLE IN THE WIND | ELTON JOHN |
| 5. これが私の生きる道 | PUFFY |
- というように再番号付けされて表示される。

【0102】4-2. 2. 楽曲の削除
選択した楽曲の削除は、「削除」をタッチすることにより行うことができる。「削除」をタッチすると、「削除したい楽曲にタッチして下さい」と文字表示が行われると共に、

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| 1. FOR THE MOMENT | EVERY LITTLE THING |
| 2. HOW TO BE A GIRL | 安室奈美恵 |
| 3. LOVE YOU | 松田聖子 |
| 4. CANDLE IN THE WIND | ELTON JOHN |
| 5. これが私の生きる道 | PUFFY |
- と選択された楽曲リストがモニターの画面上に表示され、「OK」の選択項目も表示される。ここで、楽曲3. LOVE YOU 松田聖子を削除する場合には、上記の表

4. CANDLE IN THE WIND ELTON JOHN

5. これが私の生きる道 PUFFY

とモニターに選択された楽曲リストが表示されると共に、「並び替え」、「削除」、「追加」、「OK」の選択項目も表示される。

【0100】4-2. 1. 楽曲の並び替え

選択した楽曲の順番の並び替えは、「並び替え」をタッチすると、下記のように各楽曲の右端に[]がそれぞれ示される。

- | | | |
|-----------------------|--------------------|-----|
| 1. LOVE YOU | 松田聖子 | [] |
| 2. HOW TO BE A GIRL | 安室奈美恵 | [] |
| 3. FOR THE MOMENT | EVERY LITTLE THING | [] |
| 4. CANDLE IN THE WIND | ELTON JOHN | [] |
| 5. これが私の生きる道 | PUFFY | [] |

示の対応する部分をタッチすると、楽曲3. LOVE YOU

松田聖子の部分がリストから移動され、その部分だけが新たな頁に次のように、「OK」の選択項目と共に、「削除します

3. LOVE YOU 松田聖子

と表示される。ここで「OK」にタッチすると、モニターは、削除された楽曲以外の楽曲を再番号付けして下記のように再び表示する。

- 「1. FOR THE MOMENT EVERY LITTLE THING
- | | |
|-----------------------|------------|
| 2. HOW TO BE A GIRL | 安室奈美恵 |
| 3. CANDLE IN THE WIND | ELTON JOHN |
| 4. これが私の生きる道 | PUFFY |

4-2. 3. 楽曲の追加

楽曲を新たに追加する場合には、「追加」の選択項目をタッチするとモニターは、「楽曲を追加します」と画面上に表示し、上述した「1-2. 楽曲選択段階」の画面に戻る。そして、モニターの画面を見ながら必要な手順を操作することによって新たな楽曲を追加することができる。上記の段階において必要な操作を行った後に「終了ボタン」をタッチすることによって編成された楽曲に対応する「曲コード群A」が生成される。また、この「終了ボタン」をタッチすることによってモニターの画面も、以下に説明するような次の段階に移行する。

4-3. 装飾段階

この段階では、主にMDのジャケットデザイン選択及びアルバムタイトルの入力を行う。この段階は、上述した第1の実施例と同様なので、以下、同じ説明を繰り返す。

【0103】4-3. 1. ジャケットデザイン選択

上記の段階の終了と共に、モニターの画面には、上述した図5(第1の実施例参照)に示すように「お好きなジャケットをお選び下さい」という文字表示と共に、この例では、一つの画面(即ち1頁)に9種類のジャケットのデザインが示されており、他の頁のジャケットデザインは、「前へ」、「次へ」の項目表示をそれぞれタッチすることによってモニターに表示される。勿論、一つの

画面(1頁)に含まれるジャケットデザインの種類の数は、任意に設定してもよい。この例では、図5に示された左側の欄の左上に配置されたデザインがモニターをタッチすることによって選択され、次いで「OK」の項目表示をタッチすることによって、選択されたジャケットデザインに対応する「ジャケットデザインコードB」が生成される。

【0104】4-3. 2. アルバムタイトル入力
ジャケットデザイン選択の終了後、モニターの画面には、図6(第1の実施例参照)に示すように「アルバムタイトルを入れて下さい」という文字表示と共に、「キーボード入力」、「タッチセンサー入力」の項目表示が行われる。顧客は、「キーボード入力」または「タッチセンサー入力」の項目のいずれかをタッチしてから、キーボードにより、またはタッチセンサーに基づき、自分が決めたアルバムタイトルを入力する。モニターの画面は、「キーボード入力」または「タッチセンサー入力」の項目のいずれかがタッチされると同時に、「アルバムタイトルは『LOVE FOR SALE』でよろしいですね。」と入力されるアルバムタイトルの文字等を逐次、表示すると共に、「変更」、「OK」の項目表示を同時に行う。顧客は、モニターの画面を見ながら、入力されたアルバムタイトルを変更したければ、「変更」をタッチして、上述した手順で再度入力を行う。また、入力したアルバムタイトルがそれでよいならば、「OK」をタッチすることにより、その表示されているアルバムタイトルに対応する「アルバムタイトル文字データC」を作成する。

【0105】4-4. 最終確認段階
上記の装飾段階が終了したならば、モニターの画面には、図7(第1の実施例参照)に示すような確認項目がそれぞれ表示される。即ち、「アルバムタイトル」、「ジャケット」及び「選択曲」の各項目の内容が最終的な確認のために再度表示される。この最終確認をした後に「OK」項目表示をタッチすると、モニターの画面には、例えば、「あなたの料金は、2,000円です。」というように、作成しようとしているMDの料金表示が行われる。

4-5. 支払い段階

上記の段階に続いて、モニターの画面には、図35に示すように、例えば、「お支払い方法は?」という文字表示と共に、「クレジットカード」、「プリペイドカード」、及び「銀行引落」の項目表示が行われる。ここで顧客がいずれかの項目表示をタッチすることによって支払方法を選択すると、モニターの画面には、「カードをお入れ下さい。」という文字表示が行われ、顧客は、カードリーダーに選択した支払い方法に対応するカードを挿入する。カードリーダーによって読み取られたカードが承認されたならば、「カードデータD」が作成される。

【0106】4-6. 伝送段階

上記5. 支払い段階を終了したならば、図36に示すように、上記のように作成された「曲コード群A」、「カードデータD」及び「顧客コードE」は、図23に示すように、通信システム2108、電話回線2400、及び通信システム2201を介してバックチャネルカンパニー2200に備えられたホストコンピュータ2202に送られる。

【0107】4-6. 1. 課金決済

ホストコンピュータ2202は、「カードデータD」及び「顧客コードE」の情報に基づき、カンパニー側データベース2210の顧客データベース2208及び課金決済データベース2209を検索して、それらから必要な情報を銀行やクレジット会社等、所定の金融機関に送り、顧客の課金決済を行う。

4-6. 2. 著作権処理

ホストコンピュータ2202は、「曲コード群A」の情報に基づき、音楽データベース2207の楽曲リスト・データベース2203及び著作権データベース2206を検索して、音楽データベース2207の著作権データベース2206から必要な情報をJASRAC、レコード会社等へ送って著作権、原盤処理を行う。

【0108】4-7. 暗号認証

図37に示すように、バックチャネルカンパニー2200のホストコンピュータ2202で「曲コード群A」、「カードデータD」及び「顧客コードE」の受取りが確認された後、「顧客コードE」に付随して「承認コードB」が家庭2100のPC・TVに伝送されてくる。

4-8. 解凍

図38に示すように、家庭2100におけるPC・TVのハードディスク内に記憶されている「曲音源群α」と上記の暗号認証段階でバックチャネルカンパニー2200のホストコンピュータ2202から送られてきた「承認コードB」がマッチングしていれば、MDに所望の楽曲が録音可能になる(一度のみ・ウォーターマーク入り)。

4-9. MD盤制作作業

上記の段階を完了した後、MDの制作段階に入る。MD盤制作作業(即ち、レコーディング)は、家庭2100で行われる。4-8. で解凍された曲音源群αの楽曲がMDライター2106によってMDに高速録音される。

【0109】4-10. ジャケット制作作業

また、家庭2100では、「曲コード群A」、「ジャケットデザインコードB」及び「アルバムタイトル文字データC」に基づき、プリンター2107によってジャケット制作作業も行われる。ここでは、まず「曲コード群A」に基づき、家庭側データベース2105の楽曲リスト・データベース2103が検索され、楽曲リスト・データベース2103及びインデックス・データベース2105から各曲の属性が選択され、それらの情報がジャ

ケットの所定の箇所に印字される。次いで「アルバムタイトル文字データC」に基づき、ジャケットのタイトル部分に入力されたタイトルが印字される。そして、「ジャケットデザインコードB」に基づき、選択されたジャケットデザインがジャケットの表紙部分に熱転写される。

【0110】上述の実施例は、本発明のパーソナル記録媒体購入システム、パーソナル記録媒体購入方法、及びパーソナル記録媒体購入プログラムを記録した記録媒体を楽曲に適用した場合について説明した。しかしながら、本発明のパーソナル記録媒体購入システム、等は、上述した楽曲のみに限定されるものではなく、例えば、映画等の映像や音声を情報源とするもの、グラフィクス等の画像や音声をういたゲームソフトを情報源とするものに対しても適用することができる。従って、本発明のパーソナル記録媒体購入システム、等を用いることにより、需要者は、これらの情報の中から需要者が所望するものだけを記録した記録媒体を独自に制作及び購入することができる。

【0111】図39は、本発明の購入システムの第5の実施例の概略図である。図39の構成を説明する前に第5の実施例の特徴を説明する。上述した他の実施例との大きな相違点として、本実施例ではICカード（スマートカードとも称する）を利用することである。本実施例では、需要者は、ICカードが着脱可能なクリックラジオで放送局から放送されているFM放送、等の音楽番組を聞いているときに、好きな楽曲が流れた場合に、ICカードをクリックラジオに装着し、クリックラジオに設けられた獲得ボタンを押すことによりその楽曲の情報（曲コード）をICカードの記憶装置に記憶し、曲コードが記憶されたICカードをコンビニエンス・ストア等のKIOSKに持ち込むことにより、好みの楽曲（音楽番組で聞いた楽曲を含む）で構成されたMDの制作を申し込み、需要者独自のMDを購入することができるように構成されている。

【0112】図39に示す構成を有している、本発明の購入システムにおける第5の実施例は、

- (1) クリックラジオとICカードを利用するものであり、需要者、とりわけ特定の会員に対するサービスである；
- (2) 楽曲リスト（曲コード）のみを放送局からデータ放送で送る；
- (3) ラジオの音楽番組「J-WAVE SELECT ION」、等を聞きながら欲しい曲が流れているときにクリックラジオの獲得ボタンをクリックする；
- (4) 欲しい曲の情報がICカードに数曲たまったら、店舗にてICカードによりホストコンピュータへアクセスする；
- (5) コンピレーションMDが家庭に配送される；
- (6) 著作権・課金決済処理が行われる；

(7) このシステムを利用するために、会員は、

- a) 会員登録により配布されるICカードを所持していること；
- b) ICカードが着脱可能であり、チューナによって選択した放送局から送られてくる音楽放送をアンテナを介して受信でき、かつその音楽放送を聞きながら好きな楽曲が流れたときにICカードを装着してクリックラジオの獲得ボタンをクリックすることによってその楽曲に対応する曲コードをICカードに記憶することができる機能を備えたクリックラジオを所持していることが必要である。

【0113】図39に示すように、本実施例の購入システムの主要部分は、ICカード5000、クリックラジオ5100、店舗5200、バックチャネルカンパニー5300及び放送局5400によって構成されている。ICカード5000は、図示していないがCPU（中央処理装置）及び記憶装置（EPROM等）を備え、会員登録により会員登録番号（または各会員に固有な暗証番号でもよい）に関する情報がICカード5000の記憶装置に記憶されるように構成されている。クリックラジオ5100は、種々の放送局を選択可能なチューナ（図示省略）と当該チューナによって選択された放送局から放送されているFM/AM放送及びデータ放送（ここではFM/AM放送及びデータ放送ともに、デジタル信号を用いて伝送されているものと想定するが、それらはアナログ信号であってもよい）を受信するアンテナ（図示省略）等で構成されるデータ放送受信機能を備えたデータ放送受信部5101、データ放送受信部5101に接続され当該データ放送受信部5101により受信した音楽番組のデジタル信号をデコードしてアナログ信号に変換した後にイヤホンやスピーカ等（図示省略）を介して音楽番組から流れている楽曲を聞くことができるようにアナログ楽曲信号（以下、楽曲信号または単に楽曲と称する）を再生する機能を備えたデータ放送デコーダー5102、データ放送受信部5101及びデータ放送デコーダー5102にそれぞれ接続されておりデータ放送受信部5101により受信したデータ放送の信号に含まれている楽曲に対応するデジタル曲コード（以下、曲コードと称する）をICカード5000に記憶させるための制御部5103を備えている。

【0114】店舗5200は、モニター、ICカードリーダー及びデータベース検索／申込端末（図示省略）を含むMD制作申込み受付システム5201、MD制作申込み受付システム5201に接続されておりICカードリーダーによりICカード5000から読み取った曲コードを制御する制御部5202、及び制御部5202に接続された通信システム5203を備えている。バックチャネルカンパニー5300は、電話回線、インターネット等を介して店舗5200の通信システム5203に接続された通信システム5301、通信システム530

1に接続されたサーバクライアントシステム（以下、ホストコンピュータと称する）5302、ホストコンピュータ5302に接続されており楽曲リスト・データベース5303、楽曲データ・データベース5304、インデックス・データベース5305及び著作権データベース5306を含む音楽データベース5307、音楽データベース5307に接続されたMDライター5308、音楽データベース5307に接続されたプリンター5309、ホストコンピュータ5302に接続されており顧客データベース5310及び課金決済データベース5311を含むカンパニー側データベース5312を備えている。

【0115】放送局5400は、衛星波、等を介してバックチャネルカンパニー5300の通信システム5301に接続された通信システム5401、通信システム5401に接続されたデータ放送データベース5402、データ放送データベース5402に接続されたデータ放送送出サーバ5403、データ放送送出サーバ5403及び衛星波を介して音楽番組を聴いている会員のクリックラジオ5100のデータ放送受信部5102に接続されたデータ放送エンコーダー5404を備えている。図39に示すシステムは、主に世界各国の音楽に係わる著作権に関する情報を記憶する著作権データベース5306を備えている。この著作権データベース5306には特に音楽に係わる著作権の権利関係に関する情報が記憶されているが、他の分野、例えば、映画等に係わる著作権の情報（主に権利関係に関する情報）も記憶するように構成してもよい。

【0116】ホストコンピュータ5302は、楽曲情報を楽曲リスト・データベース5303及び楽曲データ・データベース5304に登録する機能を備えたリクエスト楽曲判別部5314を有し、通信システム5301を介して入力出力（I/O）装置5313に接続されている。I/O装置5313から楽曲情報を入力することにより、楽曲の著作権者である作詞者、作曲者、及び編曲者は、通信システム5301及びリクエスト楽曲判別部5314を介して楽曲情報を容易に楽曲リスト・データベース5303及び楽曲データ・データベース5304に登録することができる。更に、ホストコンピュータ5302は、使用される楽曲に基づき楽曲リスト・データベース5303及び楽曲データ・データベース5304に登録された楽曲情報に関する著作権を、著作権データベース5306から検索して判別する機能を備えた適用著作権関連情報決定部5318を有している。

【0117】更に、ホストコンピュータ5302は、使用された楽曲の使用回数を計数する機能を備えた楽曲使用回数計数部5316を備えている。ホストコンピュータ5302は、適用著作権関連情報決定部5318によって決定された適用著作権の権利関係、及び課金決済データベースに記憶されている情報に基づきロイヤルティ

一分配率を決定する機能を備えている課金及びロイヤルティ決定部5319を有する。ホストコンピュータ5302は、上記楽曲使用回数計数部5316からの計数結果、及びロイヤルティ決定部5319により決定されたロイヤルティ分配率に基づき、楽曲の使用者から所定の課金を徴収して、使用された楽曲に係わる音楽出版社やレコード会社等のエージェント及び各著作権者に、それぞれ所定のロイヤルティを還元するように機能を備えている。この機能は、ICカードを利用することにより容易に実施することができる。

【0118】更に、ホストコンピュータ5302の課金及びロイヤルティ決定部5319は、登録された楽曲の使用目的に関する情報に基づいて課金情報を変更することができる機能も備えている。ホストコンピュータ5302の楽曲使用目的判定部5315は、使用される楽曲の使用目的を判定しかつその判定結果を所定の期間（不要になるまで）記憶する機能を備えている。ホストコンピュータ5302の顧客認定部5317は、店舗5200、放送局5400、またはI/O装置5313から入力された顧客情報を、顧客データベース5310を参照することによって認定したり、新規な顧客情報を必要に応じて顧客データベース5310に記憶させる機能を有している。

【0119】I/O装置5313は、店舗5200、放送局5400等にそれぞれ設置することもできる。そのように構成することによって、放送局などの使用者は、使用したい楽曲へのアクセスが容易になり、作詞者、作曲者及び編曲者は、その著作物である歌詞、楽譜等を登録することが容易になる。次に、図40～図47を参照して、第5の実施例の動作を説明する。

5-1. ICカードによる獲得段階

図40に示すように、会員がクリックラジオ5100により放送局5400から放送されている音楽番組、例えばFM放送の音楽番組「J-WAVE SELECTION」（以下、音楽番組と称する）を聞いている場合を想定する。放送局5400は、会員がクリックラジオ5100で音楽番組を聞いているときに、例えば松田聖子の「Love you」をオンエアすると共にその楽曲に対応する曲コード081AMDM029988も同時にデータ放送帯域で放送するものとする。会員は、音楽番組を聞いているときに自分の好みの曲である松田聖子の「Love you」が放送されているので、クリックラジオ5100にICカード5000を挿着して獲得ボタン（図示省略）をクリックする。獲得ボタンのクリックにより松田聖子の「Love you」に対応する曲コード081AMDM029988がICカード5000の記憶装置に記憶される。

【0120】同様に、会員は、別の音楽番組の中から安室奈美恵の最新曲「CAN YOU CELEBRATE」を選択して、この曲に対応する曲コードをICカード5000の記憶

装置に記憶させる。図41のフロー図に示すように、会員は、種々の音楽番組から数曲を獲得し（ステップS1）、適当な曲数、例えば5曲分の曲コードをICカード5000の記憶装置に記憶させて（ステップS2）、ICカード5000への楽曲データ蓄積（曲コードのダウンロード）を終了する（ステップS3）。上記の段階が終了したならば、以下に説明するように、ICカード5000を店舗5200に持って行き、MDの申込みを行う。

【0121】5-2. 会員確認段階

図42に示すように、店舗5200では、MD制作申込み受付システム5201のタッチセンサー方式モニター（以下、モニターと略称する）の画面上の「スタート」項目表示をタッチして購入システムのスイッチを入れる。モニターの画面上に「ようこそ!!」が表示され、続いて「ICカードを入れて下さい」と表示される。ここで、図43のフロー図に示すように、店舗5200では、まず会員認証処理を行う（ステップS11）。即ち、図42に示すように、顧客が購入システムの登録会員であれば、持っているICカード5000をMD制作申込み受付システム5201のICカードリーダー（図示省略）に挿入する。ICカードリーダーがICカード5000を読み取った後、モニターの画面上には「暗証番号を入れて下さい」と表示される。その表示に基づき、会員は、各会員毎に異なる固有の暗証番号を入力する。暗証番号の入力は、モニターの画面上に表示された数字及び／又はアルファベット文字をタッチすることによって入力される。入力された暗証番号の情報を含む信号と先にICカードリーダーによってICカード5000から読み取られた会員登録番号の情報を含む信号は、通信システム5203から電話回線、専用回線、またはインターネット、等を介して、バックチャネルカンパニー5300の通信システム5301を経てサーバクライアントシステム（ホストコンピュータ）5302に送られる。

【0122】バックチャネルカンパニー5300では、図45のフローに示すように、ホストコンピュータ5302は、店舗5200から送られてきた暗証番号の情報及び会員登録番号の情報を含む信号を受信し（ステップS21）、受信した信号に基づきカンパニー側データベース5312の顧客管理データベース5310を検索し（ステップS22）、顧客が有効な会員であるかどうかのマッチングを行い（ステップS23）、そのマッチング結果の情報を含む信号を、通信システム5301から電話回線を介して、店舗5200の通信システム5203、制御部5202を経てMD制作申込み受付システム5201に送る（ステップS24）。また、ホストコン

ピュータ5302は、顧客が有効な会員であれば顧客コードEを作成する。

【0123】店舗5200のMD制作申込み受付システム5201は、受け取ったマッチング結果の情報を含む信号に基づき、顧客が有効な会員であれば「OKです」とモニターの画面上に表示し、無効な会員であれば、「無効です」と表示する（図43のステップS12）。また、上記の動作中において、暗証番号を誤って入力した場合には、「無効です」とモニターの画面に表示した後、続いて「再度、暗証番号を確認して入力してください」と表示して、再度、暗証番号を入力させるように構成してもよい。この場合、第1の実施例と同様に、セキュリティの観点から暗証番号の再入力の回数を制限するように構成してもよい。そして、所定の回数以内に「OKです」とモニターの画面上に表示されなければ、購入システムを自動的にオフにするように構成してもよい。

【0124】5-3. 獲得楽曲表示段階

上記の段階で、モニターの画面に「OKです」と表示された場合には、モニターは、ICカード5000に記憶されている曲データに基づきそれらの曲データに対応している楽曲を一覧表に表示する（図43のステップS13）。

【0125】即ち、モニターの画面に「OKです」と表示されると同時に複数曲（この例では5曲）の曲コードからなる「曲コード群A」及び「顧客コードE」が作成される。そしてモニターの画面上に、図44に示すように「獲得確認・あなたが選んだ楽曲は」という表示に続いて、上記のように獲得した楽曲が示される。この例では、

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| 1. LOVE YOU | 松田聖子 |
| 2. CAN YOU CELEBRATE? | 安室奈美恵 |
| 3. FACE THE CHANGE | EVERY LITTLE THING |
| 4. 幸せな結末 | 大滝詠一 |
| 5. PROMISE | 広瀬香美 |

のように、ICカード5000の記憶装置に獲得された曲コードに対応する楽曲のリストがモニターに表示されると共に、「並び替え」、「削除」、「追加」、「OK」の選択項目も表示される。

【0126】5-4. 楽曲編成段階

5-4. 1. 楽曲の並び替え
次に、再び図44を参照して、選択した楽曲の順番の並び替えの手順を説明する。モニターの画面上の「並び替え」の項目をタッチすると、下記に示すように、モニターの画面上には、各楽曲の右端に[]がそれぞれ付されて表示される。

- | | | |
|-----------------------|--------------------|-----|
| 1. LOVE YOU | 松田聖子 | [] |
| 2. CAN YOU CELEBRATE? | 安室奈美恵 | [] |
| 3. FACE THE CHANGE | EVERY LITTLE THING | [] |

- | | | |
|------------|------|-----|
| 4. 幸せな結末 | 大滝詠一 | [] |
| 5. PROMISE | 広瀬香美 | [] |

この例では、第1の楽曲と第3の楽曲を並び替えるので、[]の中に上から順に3、2、1、4、5と入力することによって、楽曲の順番が3、2、1、4、5に変更される。勿論、カーソルを用いるようなよく知られた他の方法を用いて楽曲の順番を並び替えてもよい。

【0127】モニターの画面上には、「OK」の項目が同時に表示され、所望の並び替えが終了した場合にこの「OK」の項目をタッチすることによって、モニターの画面は、「あなたが選んだ楽曲は」という表示に戻り、下記のように順番変更された楽曲が表示される。

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| 3. FACE THE CHANGE | EVERY LITTLE THING |
| 1. LOVE YOU | 松田聖子 |
| 2. CAN YOU CELEBRATE? | 安室奈美恵 |
| 4. 幸せな結末 | 大滝詠一 |
| 5. PROMISE | 広瀬香美 |

更に「OK」の項目をタッチすることにより、「あなたが選んだ楽曲は」という表示が

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| 1. FACE THE CHANGE | EVERY LITTLE THING |
| 2. LOVE YOU | 松田聖子 |
| 3. CAN YOU CELEBRATE? | 安室奈美恵 |
| 4. 幸せな結末 | 大滝詠一 |
| 5. PROMISE | 広瀬香美 |

というように再番号付けされて表示される。

【0128】5-4. 2. 楽曲試聴確認段階
「あなたが選んだ楽曲は」という表示と共にリストアップされた楽曲に基づいてMDを作成する前に、それらの楽曲が実際に会員が所望するものであるかどうかを確認するために、最初の楽曲である「1. FACE THE CHANGE EVERY LITTLE THING」から第5番目の楽曲である「5. PROMISE 広瀬香美」の各楽曲の一部を実際に試聴する必要がある。会員が店舗5200のMD制作申込み受付システム5201に設置されている楽曲試聴装置(図示省略)をオンにし、楽曲試聴装置に接続されているヘッドホンを耳の部分に装着すれば、会員は、モニター画面にリストアップされた各楽曲の歌詞及び／又はメロディーの一部分をヘッドホンを通して聞くことができると共に、ヘッドホンから流れている楽曲に該当するモニター画面に表示されたリスト中の箇所を強調トーンによって示し、その箇所を参照することによって視覚的に確認することができる。この動作は、楽曲の信号とモニターに表示されている楽曲のリストを表示する信号を同期させることによって容易に行うことができる。楽曲試聴確認段階の結果に基づき、必要に応じて、以下に説明するような「削除」及び／又は「追加」の各段階を実行することができるように構成されている。

【0129】5-4. 2. 楽曲の削除
選択した楽曲の削除は、「削除」の項目をタッチすることにより行うことができる。「削除」の項目をタッチす

ると、「削除したい楽曲にタッチして下さい」と文字表示が行われると共に、

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| 1. FACE THE CHANGE | EVERY LITTLE THING |
| 2. LOVE YOU | 松田聖子 |
| 3. CAN YOU CELEBRATE? | 安室奈美恵 |
| 4. 幸せな結末 | 大滝詠一 |
| 5. PROMISE | 広瀬香美 |

と選択された楽曲リストがモニターの画面上に表示され、「OK」の選択項目も同時に表示される。

【0130】ここで、楽曲リストの「2. LOVE YOU 松田聖子」を削除する場合には、モニターの画面上の対応する楽曲表示部分をタッチすると、楽曲「2. LOVE YOU 松田聖子」の部分がリストから移動され、その部分だけが新たな頁に次のように「OK」の選択項目と共に、

「削除します

- | | |
|-------------|------|
| 2. LOVE YOU | 松田聖子 |
|-------------|------|

とモニターの画面上に表示される。ここで「OK」の項目にタッチすると、モニターの画面は、削除された楽曲以外の楽曲を再番号付けして下記のように再び表示する。

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| 1. FACE THE CHANGE | EVERY LITTLE THING |
| 2. CAN YOU CELEBRATE? | 安室奈美恵 |
| 3. 幸せな結末 | 大滝詠一 |
| 4. PROMISE | 広瀬香美 |

【0131】5-4. 3. 楽曲の追加
楽曲を新たに追加する場合には、「追加」の選択項目をタッチするとモニターの画面は「楽曲を追加します」と表示して、上述した他の実施例、例えば、第1の実施例に示した「楽曲選択段階」の画面に戻る。そして、上述したように、モニターの画面を見ながら必要な手順を操作することによって新たな楽曲を追加することができる。上記楽曲編成段階において必要な操作を行った後に画面上の「終了ボタン」の項目をタッチすることによって編成された楽曲に対応する「曲コード群A」が生成される。また、この「終了ボタン」の項目をタッチすることによってモニターの画面も、以下に説明するように、次の段階に移行する。

【0132】5-5. 装飾段階

この段階では、主にMDのジャケットデザイン選択及びアルバムタイトルの入力を行う。この段階は、上述した第1の実施例と同様なので、以下、同じ説明を繰り返す。

5-5. 1. ジャケットデザイン選択

上記の段階の終了と共に、モニターの画面には、図43に示すように、「お好きなジャケットをお選び下さい」という文字表示と共に、この例では、一つの画面(即ち1頁)に9種類のジャケットのデザインが示されてお

り、他の頁のジャケットデザインは、「前へ」、「次へ」の項目表示をそれぞれタッチすることによってモニターに表示される。勿論、一つの画面(1頁)に含まれるジャケットデザインの種類の数は、任意に設定してもよい。

【0133】この例では、図46に示された左側のジャケット欄の中央コラムの最下部に配置されたデザインがモニターをタッチすることによって選択され、次いで「OK」の項目表示をタッチすることによって、選択されたジャケットデザインに対応する「ジャケットデザインコードB」が生成される。

5-5. 2. アルバムタイトル入力

ジャケットデザイン選択の終了後、モニターの画面には、図47に示すように、「アルバムタイトルを入れて下さい」という文字表示と共に、「キーボード入力」、「タッチセンサー入力」の項目表示が行われる。顧客は、「キーボード入力」または「タッチセンサー入力」の項目のいずれかをタッチしてから、キーボードにより、またはタッチセンサーに基づき、自分が決めたアルバムタイトルを入力する。モニターの画面は、「キーボード入力」または「タッチセンサー入力」の項目のいずれかがタッチされると同時に、「アルバムタイトルは『NEWPASSION』でよろしいですね。」と入力されるアルバムタイトルの文字等を逐次、表示すると共に、「変更」、「OK」の項目表示を同時に行う。顧客は、モニターの画面を見ながら、入力されたアルバムタイトルを変更したければ、「変更」をタッチして、上述した手順で再度入力を行う。また、入力したアルバムタイトルがそれでよいならば、「OK」をタッチすることにより、その表示されているアルバムタイトルに対応する「アルバムタイトル文字データC」を作成する。

【0134】5-6. 最終確認段階

上記の装飾段階が終了したならば、モニターの画面には、図48に示すような確認項目がそれぞれ表示される。即ち、「アルバムタイトル」、「ジャケット」及び「選択曲」の各項目の内容が最終確認のために再度表示される。この最終確認をした後に「OK」項目表示をタッチすると、モニターの画面には、例えば、「あなたの料金は、2,000円です。」というように、作成しようとしているMDの料金表示が行われる。

【0135】5-7. 支払い段階

この実施例では、「ICカード」方式の電子マネーにより銀行引落が自動的に行われるように構成されている。図49に示すように、ICカード5000の記憶装置からクレジット情報がICカードリードによって読み取られ、そのクレジット情報を含む信号がバックチャネルカンパニー5300のホストコンピュータ5302に送られて承認データ受信処理を行い(ステップS31)、その受信した承認データに基づいて顧客データベース5310、課金決済データベース5311を検索することに

よりクレジット承認処理を行い(ステップS32)、その結果を店舗5200の送信して承認結果送信処理(ステップS33)をする。これらの処理(ステップS31~S33)が実行されて「カードデータD」が作成される。

【0136】5-8. 伝送段階

上記支払い段階を終了したならば、図50及び図51に示すように、上記のように作成された「曲コード群A」、「ジャケットデザインコードB」、「アルバムタイトル文字データC」、「カードデータD」及び「顧客コードE」は、図39に示す通信システム5203、電話回線、及び通信システム5301を介してバックチャネルカンパニー5300に備えられたホストコンピュータ5302に送られる。

5-8. 1. 課金決済

ホストコンピュータ5302は、「カードデータD」及び「顧客コードE」の情報に基づき、カンパニー側データベース5312の顧客データベース5310及び課金決済データベース5311を検索して、それらから必要な情報を銀行やクレジット会社等、所定の金融機関に送り、顧客の課金決済を行う(図51のステップS41~S42)。

5-8. 2. 著作権処理

ホストコンピュータ5302は、「曲コード群A」の情報に基づき、音楽データベース5307の楽曲リスト・データベース5303及び著作権データベース5306を検索して、音楽データベース5307の著作権データベース5306から必要な情報をJASRAC、HARRY FOX、レコード会社等へ送って著作権、原盤処理を行う(図51のステップS43)。

【0137】5-9. MD盤制作用業

上記の各段階を完了した後、MDの制作段階に入る。本実施例では、MD盤制作用業、即ちレコーディングは、バックチャネルカンパニー5300で行われる(図51のステップS44)。MDの制作に必要な入力情報は、上述した「曲コード群A」である。この曲コード群Aの情報に基づき、音楽データベース5307の楽曲データ・データベース5304が検索され、楽曲データ・データベース5304から曲コード群Aの情報に対応する楽曲が選択され、選択された楽曲がMDライター5308によってMDに高速録音される。

【0138】5-10. ジャケット制作用業

また、バックチャネルカンパニー5300では、「曲コード群A」、「ジャケットデザインコードB」及び「アルバムタイトル文字データC」に基づき、プリンター5309によってジャケット制作用業(即ち、印字・熱転写)も行われる。ここでは、まず「曲コード群A」に基づき、音楽データベース5307の楽曲データ・データベース5304が検索され、楽曲リスト・データベース5303及びインデックス・データベース5305から

各曲の属性が選択され、それらの情報がジャケットの所定の箇所に印字される。次いで「アルバムタイトル文字データC」に基づき、ジャケットのタイトル部分に入力されたタイトルが印字される。そして、「ジャケットデザインコードB」に基づき、選択されたジャケットデザインがジャケットの表紙部分に熱転写される。

5-11. メーリング作業

ホストコンピュータ5302は、「顧客コードE」の情報に基づき、カンパニー側データベース5312の顧客データベース5310を検索し、顧客の住所、等の情報から顧客の住所ラベルを印字して、所定の梱包を行った後、MDをメーリングする。その結果、会員は、注文したMDを受け取ることができる。図52は、第5の実施例における上述した処理をまとめたものである。

【0139】本発明のシステムを用いることにより、上述したような音楽の著作権に係わる種々の権利は、以下に説明するように、効率的に処理することができる。図53は、上述した全ての実施例におけるバックチャネルカンパニーの一部であるサーバクライアントシステムの主要部の構成を示す図である。図39と同様に、通信システム5301には、I/O（入力出力）装置が接続されている。以下、図53を参照して、バックチャネルカンパニー5300のホストコンピュータ5302の構成を説明する。ホストコンピュータ5302は、店舗から送信された信号に含まれている楽曲に関する情報に基づき、会員がリクエストした楽曲が既にシステムに登録されているか否かを、楽曲リスト・データベース5303及び楽曲データ・データベース5304を検索して判別するリクエスト楽曲判別部5314と、リクエスト楽曲判別部5314に接続され、該リクエストされた楽曲がシステムに既に登録されていると判別されたならば該リクエストされた楽曲の使用目的を判定する楽曲使用目的判定部5315と、楽曲データベース（楽曲リスト・データベース5303及び楽曲データ・データベース5304）、楽曲使用目的判定部5315、及び著作権関連データベース（インデックス・データベース5305及び著作権データベース5306）にそれぞれ接続され、該楽曲使用目的判定部5315によって判定された該楽曲の使用目的及び楽曲データに記憶されているリクエスト楽曲に関する情報に基づいて著作権関連データベースを検索して該リクエスト楽曲に適用される著作権関連情報を決定する適用著作権関連情報決定部5318とを備えている。

【0140】また、ホストコンピュータ5302は、通信システム5301に接続され、リクエスト楽曲の使用回数を計数する楽曲使用回数計数部5316と、楽曲使用回数計数部5316、適用著作権関連情報決定部5318、及び課金決済データベース5311に接続され、楽曲の使用回数、適用された著作権関連情報、及び課金決済情報に基づいて、リクエスト楽曲についての課金及

びロイヤルティーを決定する課金及びロイヤルティー決定部5319を備えている。ホストコンピュータ5302は、通信システム5301及び顧客データベース5310に接続され、店舗から送られてきた信号に含まれる情報及び顧客データベース5310に記憶されている顧客情報（主に会員に関する情報、作詞者、作曲者、編曲者に関する情報、レコード会社、音楽出版社、芸能プロダクション、等のエージェントに関する情報を含む）に基づいて楽曲をリクエストした者が会員であるか否かの会員確認を行うと共に、必要な会員情報を顧客データベース5310から読取り通信システム5301に送出する顧客認定部5317を更に備えている。I/O装置5313は、店舗5200から入力される情報とは異なる情報を含む信号を入力／出力するように構成されている。

【0141】本実施例では、I/O装置5313は、ICカード（スマートカード）を挿入／取り外しできるように構成されているものとするが、この形式に限定されるものではない。ICカードを用いて、I/O装置5313からは、：

1. 作詞者からの作詞の登録；
 2. 作曲者からの作曲の登録；
 3. 編曲者からの編曲の登録；
 4. 楽曲の使用（MD作成希望者以外）を希望する者からのリクエスト楽曲、使用目的の登録；
 5. 楽曲使用者（MD作成希望者以外）からのリクエスト楽曲の使用回数の登録；及び
 6. 楽曲を使用した楽曲使用希望者への課金情報の出力；
 7. 作詞者へのロイヤルティーの支払い情報の出力；
 8. 作曲者へのロイヤルティーの支払い情報の出力；
 9. 編曲者へのロイヤルティーの支払い情報の出力；
 10. 各エージェントへの支払い情報の出力；
 11. 著作権関連情報に関する著作権関連情報データベース5305、5306への最新情報の登録、
- などを容易に行うことができる。なお、これらの登録に際して暗号化技術を利用してセキュリティを確保するように構成してもよい。

【0142】また、楽曲使用時に利用する楽曲再生装置にICカードの読み取り／書き込み機能を備えたカードリーダーを設置して、所定のICカード（会員登録されたもの）をそのカードリーダーに挿入した後でなれば楽曲再生装置が機能しないように構成することにより、放送局やカラオケ・バーなどで使用された楽曲の使用回数をカードリーダーにより自動的にICカードに書き込ませ、楽曲使用回数の情報をICカードに記憶させることができる。そして、楽曲使用回数の情報が記憶されたICカードをI/O装置に設置された別のICカード用カードリーダーに挿入して記憶されている楽曲使用回数の情報を読み取ることにより、楽曲の不正使用を防止する

ことができると共に、使用された楽曲に対して適正な課金の決済及びロイヤルティーの還元を行うことができる。

【0143】その際、放送局やカラオケ・バーに送られるデータ放送信号は、楽曲そのものに関する情報を含む部分と、楽曲に対応する曲コードの情報を含む部分と、楽曲の使用回数のに関する情報を含む部分とを少なくとも有するように構成すればよい。このうち、楽曲に対応する曲コードの情報を含む部分と使用回数に関する情報を含む部分については、いわゆる「電子透かし」等の技術を利用して、データ放送信号に組み込むようにすれば、楽曲の利用者による不正な行為を未然に防ぐことができる。ここで音楽に関する著作権について、日本と米国に

- | | |
|--------------|----------------------------------|
| (1) ジャンル | 邦楽 |
| (2) 楽曲名 | 赤いスイートピー |
| (3) アーティスト | 松田聖子 |
| (4) 作詞者 | 松本 隆 |
| (5) 作曲者 | 呉田軽穂 |
| (6) 製作年月日 | 1982年7月1日 |
| (7) 原盤制作地 | 日本 |
| (8) 原盤制作者 | サンミュージック出版 |
| (9) レコード制作者 | ソニーミュージックエンターテイメント |
| (10) 代表出版国 | 日本 |
| (11) 代表出版社 | サンミュージック出版 |
| (12) 著作権管理団体 | a. 録音権 (オプション)
b. 演奏権 (オプション) |

この例では、作詞及び作曲に関する著作権者は、作詞者である松本 隆と作曲者である呉田軽穂（松任谷由美としてのほうがより知られている）の二人である。アーティストである松田聖子は、著作隣接権者（後述する）である。

【0145】1. 作詞者である松本 隆、及び作曲者である呉田軽穂は、

A. 著作者人格権として：

- (a1) 公表権；
- (a2) 氏名表示権；この楽曲がテレビの音楽番組で放送されるときに作詞者／作曲者の名である呉田軽穂を表示するように要求することができる権利
- (a3) 同一性保持権；テレビ、ラジオ番組等で放送されるときに楽曲の替え歌が放送されないように要求することができる権利を有する。

【0146】B. 著作（財産）権として：

- (b1) 複製権；楽曲をレコード、テープ、ビデオ等に複製する独占的権利
- (b2) 演奏権；楽曲をコンサートやカラオケ等で演奏する独占的権利
- (b3) 公衆送信権；楽曲をテレビ、ラジオ、有線放送、インターネット等で放送、送信する独占的権利
- (b4) 貸与権；楽曲の複製物を公衆に貸与する独占的権利

おける場合をそれぞれ概略的に説明すると共に、図39及び図53に示した本発明のシステムを利用して、複雑な著作権を効率的に処理できることを、以下に説明する。

【0144】日本では音楽に関して大別すると3つの著作権者が存在しうる：

1. 作詞者、作曲者、編曲者、音楽出版社（著作権者）
2. アーティスト（著作隣接権者）
3. レコード製作者（著作隣接権者）

上記の著作権者が有しうる著作権に関して一例として松田聖子の楽曲「赤いスイートピー」について説明する（編曲者については説明を省略する）。

(b5) 翻案権；楽曲を翻訳、編曲、映画化する独占的権利

(b6) 二次的著作物の利用権；翻案した楽曲の利用についての独占的権利

(b7) 私的録音画補償金請求権；デジタル機器による私的複製についての補償金を請求することができる権利を有する。

【0147】2. アーティストである松田聖子（及びその曲の伴奏グループ）は、以下の著作隣接権を有する：

(c1) 録音・録画権；アーティストの実演をレコード化、ビデオ化する独占的権利

(c2) 放送権・有線放送権；アーティストの実演を放送、有線放送する独占的権利

(c3) 貸与権；実演が録音されている商業用レコードを公衆に貸与する独占的権利（政令により発売後1年間）

(c4) 送信可能化権；サーバーにアーティストの実演をアップロードする独占的権利

(c5) 商業用レコードの二次使用料請求権；実演が録音されている商業用レコードが放送または有線放送により使用された場合、二次使用料を請求することができる権利

(c6) 貸与報酬請求権；発売後1年を経過した実演が

録音されている商業用レコードが貸与により使用された場合、報酬を請求することができる権利

(c7) 私的録音録画補償金請求権；デジタル機器による私的複製についての補償金を請求することができる権利

3. レコード製作者、即ちマスターテープ（以下、原盤という）の製作者は、アーティストと同様に以下の著作権隣接権等を有する：

(d1) 複製権；原盤を複製して、レコード、ビデオ等を製造する独占的権利

(d2) 貸与権；原盤が複製されている商業用レコードを公衆に貸与する独占的権利（政令により発売後1年間）

(d3) 送信可能化権；サーバーにアーティストの実演をアップロードする独占的権利

(d4) 商業用レコードの二次使用料請求権；原盤が複製されている商業用レコードが放送または有線放送により使用された場合、二次使用料を請求することができる権利

(d5) 貸与報酬請求権；発売後1年を経過した原盤が複製されている商業用レコードが貸与により使用された場合、報酬を請求することができる権利

(d6) 私的録音録画補償金請求権；デジタル機器による私的複製についての補償金を請求することができる権利

ここで、図39及び図53に戻り、本発明のシステムの動作、特にその著作権に関連する情報の流れの動作を説明する。

【0148】会員がラジオ音楽番組をクリックラジオ5100で聴いているときに松田聖子の楽曲「赤いスイートピー」が流れてきたので、ICカード5000をクリックラジオ5100に挿入して獲得ボタンをクリックしてICカード5000の記憶装置に楽曲「赤いスイートピー」の曲コード081AMDM029998を記憶させた場合を考える（説明の簡略化のために、一曲のみが記憶されているものとする）。会員は、曲コードが記憶されたICカード5000を店舗5200に持って行き、MD制作申込み受付システム5201のICカードリーダーにICカード5000を挿入してMDの制作申込みを行う。制御部5202は、ICカードリーダーが読み取った曲コード081AMDM029998の情報を含む信号を通信システム5203、5301を通してバックチャネルカンパニー5300のホストコンピュータ5302に送る。

【0149】信号を受け取ったホストコンピュータ5302では、まず、リクエスト楽曲判別部5314は、曲コード081AMDM029998の情報に基づいて楽曲データベース5303、5304を検索し、リクエストされた楽曲がシステムに登録されているかどうかを判別する。ここでは「登録されている」と判別されたもの

とする。次に、楽曲使用目的判定部5315は、信号に含まれている楽曲使用目的の情報に基づいてリクエスト楽曲の使用目的を判定する。ここでは、信号が店舗5200から送られてくるときに「MDへの個人的なレコーディング」という情報が付加されていたので、楽曲使用目的が「MDへの個人的なレコーディング」とであると判定される。次いで、適用著作権関連情報決定部5318は、この楽曲使用目的「MDへの個人的なレコーディング」の情報に基づいて楽曲データ5303、5304を検索して、上記の情報の内から、

(3) アーティスト 松田聖子

(4) 作詞者 松本 隆

(5) 作曲者 呉田軽穂

(7) 原盤制作地 日本

(8) 原盤制作者 サンミュージック出版

(9) レコード制作者 ソニーミュージックエンターテイメント

の情報を得ると共に、著作権関連データベース5305、5306を検索して、

【0150】1. 作詞者の松本 隆／作曲者の呉田軽穂が有する著作権に関連する権利、

(a1) 公表権；

(a2) 氏名表示権；

(a3) 同一性保持権；

(b1) 複製権；

(b2) 演奏権；

(b3) 公衆送信権；

(b4) 貸与権；

(b5) 翻案権；

(b6) 二次的著作物の利用権；

(b7) 私的録音録画補償金請求権；

の情報、

【0151】2. アーティストの松田聖子が有する著作権隣接権に関連する権利、

(c1) 録音・録画権；

(c2) 放送権・有線放送権；

(c3) 貸与権；

(c4) 送信可能化権；

(c5) 商業用レコードの二次使用料請求権；

(c6) 貸与報酬請求権；

(c7) 私的録音録画補償金請求権；

の情報、

【0152】3. レコード製作者であるソニーミュージックエンターテイメントが有する著作権隣接権に関連する権利、

(d1) 複製権；

(d2) 貸与権；

(d3) 送信可能化権；

(d4) 商業用レコードの二次使用料請求権；

(d5) 貸与報酬請求権；

(d6) 私的録音録画補償金請求権;
の情報を決定する。

【0153】ここで、上記の放送事業者は、音楽ラジオ番組を放送する前に予めI/O装置5313から使用の登録を済ませているものとする。上記の著作権関連情報のうちから「MDへの個人的なレコーディング」の情報に基づいて適切な権利が適用著作権関連情報決定部5318で決定される。次に、楽曲使用回数計数部5316は、楽曲の使用された回数を計数する。課金及びロイヤルティー決定部5319は、楽曲使用回数計数部5316によって計数された結果の情報と上記適用著作権関連情報決定部5318で決定された著作権に関する権利の情報に基づいて課金決済データベース5311を検索して、課金及びロイヤルティーを算出してその算出した結果を通信システム5301を介して店舗5200に送ると共に、I/O装置5313を介して各著作権の権利者、及び各エージェントにロイヤルティーに関する情報を出力する。

【0154】上記の例では、著作権は、日本国の範囲内であるので、著作権も日本の著作権に関する情報のみを考慮すればよい。日本の音楽に関する著作権は、一般に、JASRAC（社団法人日本音楽著作権協会(Japanese Society for Rights of Authors, Composers and Publishers)）によって管理されている。JASRACは、音楽著作権者の信託を受け、音楽の利用者に利用許諾を与え、著作物使用料の徴収、分配を行っている。従って、著作権の権利者が全てJASRACの登録会員であれば、上記の各権利項目(a1)～(d6)は、「JASRAC登録会員」という項目により簡略化することができ、適用著作権関連情報決定部5318及び課金及びロイヤルティー決定部5319の動作・機能をより簡略化することができる。

【0155】次に、米国の著作権について概略的に説明

(1) ジャンル	洋楽
(2) 楽曲名	LIVIN' ON A PRAYER
(3) サブタイトル	なし
(4) 邦題	リビング・オン・ア・プレイヤー
(5) アーティスト	BON JOVI
(6) 作詞者	BON JOVI (ASCAP) SAMBORA RICHARD (ASCAP) CHILD DESMOND (ASCAP)
(7) 作曲者	BON JOVI (ASCAP) SAMBORA RICHARD (ASCAP) CHILD DESMOND (ASCAP)
(8) 製作年月日	1986年
(9) 原盤制作地国	アメリカ
(10) 第一発行地	アメリカ
(11) 原盤権利者	POLYGRAM RECORDS, INC.
(12) ライセンシー	ポリグラム株式会社
(13) ORIGINAL	

する。米国の著作権は、以下に示すように、5つの権利に分類することができる：

1. 複製権(right to reproduce);
2. 頒布権(right to distribute);
3. 翻案権(right to prepare derivative works);
4. 上演・演奏権(right to perform); 及び
5. 展示権(right to display)

米国の著作権には、日本の著作者人格権（条文上の規定なし）及び著作隣接権に対応するものが含まれていない。ここで、音楽に関する米国の著作権を、音楽に関する日本の著作権と比較しながら説明する。

【0156】日本において、著作権の対象、即ち、著作物は、楽曲（歌詞及びメロディ）であり、そこにゆえに作詞者及び作曲者が著作権を有し、レコード製作者及びアーティストが著作隣接権を有している。他方、米国において、著作権の対象、即ち、著作物は、レコードであり、著作権は、実務的に以下に説明するように考えられている。

1. 音楽出版社（作詞・作曲者を代表する）は、
 - (f1) パフォーマンス権（演奏権）；
 - (f2) メカニカル権（複製権の一種）；レコード化する権利
 - (f3) シンクロナイゼーション権（翻案権の一種）；CM、映画、ビデオ等で画像と合体させる権利
 - (f4) パブリケーション権（出版権の一種）；楽譜等を出版する権利
 をレコードに関して有する。
2. レコード会社は、
 - (g1) サウンドレコーディングに関する権利；
 - (g2) パフォーマンス権（但し、デジタル物に限る）
 をレコードに関して有する。

【0157】ここで、一例として、BON JOVIの楽曲「LIVIN' ON A PRAYER」を考えてみる。

PUBLISHER BON JOVI PUBLISHING
AGGRESSIVE MUSIC
DESMOBILE INC.

(14) FIRST SUB-

PUBLISHER POLYGRAM INTERNATIONAL PUBLISHING INC.
EMI APRIL MUSIC INC.

(15) SUB-PUBLISHER POLYGRAM MUSIC JAPAN, INC.

SHINKO MUSIC PUBLISHING CO., LTD

【0158】まず、作詞者／作曲者としてBON JOVIは、PUBLISHER（例えば、ORIGINAL PUBLISHERであるBON JOVI PUBLISHING等、及びFIRST SUB-PUBLISHERであるPOLYGRAM INTERNATIONAL PUBLISHING INC.等）と契約を行う。PUBLISHER（以下、音楽出版社という）は、上述したように、BON JOVIの楽曲に関して、(f1)パフォーマンス権、(f2)メカニカル権、(f3)シンクロナイズーション権、及び(f4)パブリケーション権をそれぞれ有する。他方、アーティストとしてのBON JOVIは、レコード会社（例えば、ポリグラム）と契約を行う。レコード会社は、(g1)サウンドレコーディング権、(g2)パフォーマンス権（但し、デジタル物に限る）を有する。米国では、一般に、パフォーマンス権は、ASCAP、BMI、SESAC等の団体によって管理されており、所属する団体がテレビ局、ラジオ局、ナイトクラブ、等からロイヤルティ（使用料）を徴収している。シンクロナイズーション権は、音楽出版社が管理し、メカニカル権は、音楽出版社が独自に管理するか、またはハリー・フォックス・エージェンシー（以下、ハリー・フォックスと称する）等で管理されている。

【0159】ハリー・フォックスは、NMPA（全米音楽出版社協会（NATIONAL MUSIC PUBLISHERS ASSOCIATION））の一部で著作権管理を行っており、約13,000以上の音楽出版社を代理している。メカニカル権に関しては、レコード一枚につき米国著作権法の115条に基づいて所定の金額を徴収している。よって、メカニカル権に関しては、ハリー・フォックスが所定の金額をレコード会社から徴収し、それを音楽出版社に渡し、音楽出版社は、契約に従って作詞者・作曲者に支払いを行う。他方、シンクロナイズーション権は、交渉ベースで決定される。また、アーティストは、レコード会社からレコード一枚について交渉ベースでアーティストロイヤルティを受け取る。

【0160】上述したように、音楽の著作権の内容は、各国によって異なる。従って、作詞者、作曲者、編曲者、アーティストに還元されるロイヤルティは、各国の著作権によって規定された各権利者が有する権利内容に依存するのが原則である。しかしながら、実際には、多数の作詞者、作曲者、編曲者、アーティストは、音楽出版社、レコード会社、芸能プロダクション、等の特定のエージェントに所属しており、それらのエージェント

が彼らの代理人となって、該当する権利者である作詞者、作曲者、編曲者、アーティストにそれぞれロイヤルティを支払うようになっている。レコード会社、音楽出版社、等のエージェントが行うサービスについても、上述したようにそれぞれ特定の権利が発生し、そのサービスに応じて各エージェントにロイヤルティが支払われる。

【0161】上記のようなエージェントに所属していない作詞者、作曲者、編曲者、アーティストの場合には、それぞれが有する権利に基づいて独自に、その使用者に対してロイヤルティの支払いの交渉を行う。ここで、再び、図39及び図53の本発明のシステムを用いてBON JOVIの楽曲を「MDにレコーディングする」場合について説明する。会員がラジオ音楽番組をクリックラジオ5100で聴いているときにBON JOVIの楽曲「LIVIN' ON A PRAYER」が流れてきたので、ICカード5000をクリックラジオ5100に挿入して獲得ボタンをクリックしてICカード5000の記憶装置に楽曲「LIVIN' ON A PRAYER」の曲コードを記憶させた場合を考える（説明の簡略化のために、前回と同様に一曲のみが記憶されているものとする）。

【0162】会員は、曲コードが記憶されたICカード5000を店舗5200に持って行き、MD制作申込み受付システム5201のICカードリーダーにICカード5000を挿入してMDの制作申込みを行う。制御部5202は、ICカードリーダーが読み取った曲コードの情報を含む信号を通信システム5203、5301を通してバックチャネルカンパニー5300のホストコンピュータ5302に送る。信号を受け取ったホストコンピュータ5302では、まず、リクエスト楽曲判別部5314は、曲コードの情報に基づいて楽曲データベース5303、5304を検索し、リクエストされた楽曲がシステムに登録されているかどうかを判別する。ここでは「登録されている」と判別されたものとする。次に、楽曲使用目的判定部5315は、信号に含まれている楽曲使用目的の情報に基づいてリクエスト楽曲の使用目的を判定する。ここでは、信号が店舗5200から送られてくるときに「MDへの個人的なレコーディング」という情報が付加されていたので、楽曲使用目的が「MDへの個人的なレコーディング」であると判定される。次いで、適用著作権関連情報決定部5318は、この楽曲使用目的「MDへの個人的なレコーディング」の情報に基

づいて楽曲データ5303、5304を検索して、上記 の情報の内から、

- | | |
|------------------------------|--|
| (5) アーティスト | BON JOVI |
| (6) 作詞者 | BON JOVI (ASCAP)
SAMBORA RICHARD (ASCAP)
CHILD DESMOND (ASCAP) |
| (7) 作曲者 | BON JOVI (ASCAP)
SAMBORA RICHARD (ASCAP)
CHILD DESMOND (ASCAP) |
| (8) 製作年月日 | 1986年 |
| (9) 原盤制作地国 | アメリカ |
| (10) 第一発行地 | アメリカ |
| (11) 原盤権利者 | POLYGRAM RECORDS, INC. |
| (12) ライセンシー | ポリグラム株式会社 |
| (13) ORIGINAL
PUBLISHER | BON JOVI PUBLISHING
AGGRESSIVE MUSIC
DESMOBILE INC. |
| (14) FIRST SUB-
PUBLISHER | POLYGRAM INTERNATIONAL PUBLISHING INC.
EMI APRIL MUSIC INC. |
| (15) SUB-PUBLISHER | POLYGRAM MUSIC JAPAN, INC.
SHINKO MUSIC PUBLISHING CO., LTD |

の情報を得ると共に、

【0163】著作権関連データベース5305、5306を検索して、

1. 音楽出版社が有する著作権に関連する権利、

- (f1) パフォーマンス権
- (f2) メカニカル権
- (f3) シンクロナイズーション権
- (f4) パブリケーション権

の情報を決定し、

2. レコード会社(ソニーレコード)が有する著作権に関連する権利、

- (g1) サウンドレコーディング権
- (g2) パフォーマンス権(但し、デジタル物に限る)

の情報を決定する。ここで、上記の放送事業者は、音楽ラジオ番組を放送する前に予めI/O装置5313から使用の登録を済ませているものとする。

【0164】上記の著作権関連情報のうちから「MDへの個人的なレコーディング」の情報に基づいて適切な権利が適用著作権関連情報決定部5318で決定される。ここでMDの個人的なレコーディングに対する著作権関連情報として必要な情報は、著作権者の録音権及びレコード製作者の複製権のみである。次に、楽曲使用回数計数部5316は、楽曲の使用された回数を計数する。課金及びロイヤルティー決定部5319は、楽曲使用回数計数部5316によって計数された結果の情報と上記適用著作権関連情報決定部5318で決定された著作権に関する権利の情報に基づいて課金決済データベース5311を検索して、課金及びロイヤルティーを算出してそ

の算出した結果を通信システム5301を介して店舗5200に送ると共に、I/O装置5313を介して各著作権の権利者及び各エージェント、ここでは米国の著作権に係わるので、米国の音楽出版社及びレコード会社に、例えばインターネットを利用して、ロイヤルティーに関する情報を出力する。

【0165】上述したように、本発明のシステムを用いることによって、日本国内及び日本以外(例えば、アメリカ)の楽曲の使用許諾を容易に行うことができると共に、その楽曲の使用に対する著作権者へのロイヤルティーの支払いをグローバル・スケールで容易かつ正確に行うことができる。(なお、上述したBON JOVIの楽曲の場合、BON JOVIの楽曲を管理するレコード会社、音楽出版社が日本国内に存在するので、それらのエージェントにロイヤルティーの算出結果を送ればよい。)

使用許諾を得たいと思う楽曲に関して日本にエージェントやレコード会社が存在していない場合には、本発明のシステムを使用することによって、その楽曲が本発明のシステムに登録されているという条件の基で、その楽曲の使用許諾を容易に行うことができかつその楽曲の使用に対する著作権者へのロイヤルティーの支払いも適宜に行うことができる。また、その楽曲が本発明のシステムにまだ登録されていない場合には、著作権者にI/O装置からその楽曲を登録してもらうことによって、その楽曲の使用許諾を得ることができる。

【0166】図54は、本発明の購入システムの第6の実施例の概略図である。第6の実施例は、上述した第5

の実施例と同様に、会員は、ICカードを利用し、ICカード着脱可能なクリックラジオで放送局から放送されているFM放送、等の音楽番組を聞いているときに好きな楽曲が流れた場合に、クリックラジオに設けられた獲得ボタンを押すことによりその楽曲の情報(曲コード)をICカードの記憶装置に記憶し、曲コードが記憶されたICカードをコンビニエンス・ストア等のKIOSKに持ち込むことにより、好みの楽曲(音楽番組で聞いた楽曲を含む)で構成されたMDの制作を申し込むと同時にKIOSKにおいてMDを直接購入することができるように構成されている。

【0167】第6の実施例は、

- (1) クリックラジオとICカードを利用するものであり、特定会員向けサービスである；
- (2) 楽曲リスト(曲コード)のみを放送局からデータ放送で送る；
- (3) ラジオの音楽番組「J-WAVE SELECT ION」、等を聞きながら、欲しい曲が流れているときにクリックラジオの獲得ボタンをクリックする；
- (4) 欲しい曲の情報がICカードに数曲たまったら、店舗にてICカードによりホストコンピュータへアクセスする；
- (5) MD制作の申込みを終了し、所定の時間が経過した後、店舗にてコンピレーションMDを受け取ることができる；
- (6) 著作権決済処理が行われる；
- (7) このシステムを利用するために、会員は、
 - a) 会員登録により配布されるICカードを所持していること；
 - b) ICカードが着脱可能でありかつ音楽放送を聞いているときに獲得ボタンをクリックすることによってその音楽放送から流れる楽曲及びその楽曲に対応する曲コードを受信することができ、かつ受信した楽曲の曲コードをICカードに記憶することができよう入力機能を備えたクリックラジオを所持していることが必要である。

【0168】図54に示すように、この実施例の購入システムの主要部分は、ICカード6000、クリックラジオ6100、店舗6200、バックチャネルカンパニー6300及び放送局6400によって構成されている。ICカード6000は、図示していないがCPU及びEPROM等の記憶装置を備え、会員登録により会員登録番号(暗証番号でもよい)に関する情報がICカード6000の記憶装置に記憶されるものとする。クリックラジオ6100は、FM/AM放送受信機能を備えたデータ放送受信部6101、データ放送受信部6101に接続されておりデータ放送受信部6101によって受信した音楽番組のデジタル信号をデコードしてイヤホンやスピーカ等(図示省略)を介して音楽番組を聞くことができるようにアナログの楽曲信号を再生する機能を

備えたデータ放送デコーダー6102、データ放送受信部6101及びデータ放送デコーダー6102にそれぞれ接続されておりイヤホンやスピーカ等で楽曲を聞いた会員が選択した楽曲の曲コードをICカード6000に記憶させるための制御部6103を備えている。

【0169】店舗6200は、上述した第5の実施例と同様にKIOSKであり、モニター、ICカードリーダー及びデータベース検索/申込端末(図示省略)を含むMD制作申込み受付システム6201、MD制作申込み受付システム6201に接続されており、楽曲リスト・データベース6202、楽曲データ・データベース6203及びインデックス・データベース6204を含む店舗側データベース6205、店舗側データベース6205に接続されたMDライター6206、店舗側データベース6205に接続されたプリンター6207、MD制作申込み受付システム6201に接続された制御部6208、制御部6208に接続された通信システム6209、制御部6208に接続されたデータ放送受信システム6210、及び店舗側データベース6205に接続されたデータ放送デコーダー6211を備えている。

【0170】バックチャネルカンパニー6300は、電話回線、インターネット等を介して店舗6200の通信システム6209に接続された通信システム6301、通信システム6301に接続されたサーバクライアントシステム(以下、ホストコンピュータと称する)6302、ホストコンピュータ6302に接続されており楽曲リスト・データベース6303、楽曲データ・データベース6304、インデックス・データベース6305及び著作権データベース6306を含む音楽データベース6307、ホストコンピュータ6302に接続されており顧客データベース6308及び課金決済データベース6309を含むカンパニー側データベース6310を備えている。放送局6400は、衛星波、等を介してバックチャネルカンパニー6300の通信システム6301に接続された通信システム6401、通信システム6401に接続されたデータ放送・データベース6402、データ放送・データベース6402に接続されたデータ放送送出サーバ6403、データ放送送出サーバ6403及び衛星波を介して音楽番組を聴いている会員のクリックラジオ6100のデータ放送受信部6102に接続されたデータ放送エンコーダー6404を備えている。

【0171】次に、第6の実施例の動作を説明するが、上述した第5の実施例と動作が同じものは説明を省略して、第6の実施例に固有のものだけを説明する。

6-1. ICカードによる獲得段階

(第5の実施例に準ずるので説明を省略する)。

6-2. 会員確認段階

(第5の実施例に準ずるので説明を省略する)。

6-3. 獲得楽曲表示段階

(第5の実施例に準ずるので説明を省略する)。

6-4. 楽曲編成段階

6-4. 1. 楽曲の並び替え

(第5の実施例に準ずるので説明を省略する)。

6-4. 2. 楽曲試聴確認段階

(第5の実施例に準ずるので説明を省略する)。

6-4. 3. 楽曲の削除

(第5の実施例に準ずるので説明を省略する)。

6-4. 4. 楽曲の追加

(第5の実施例に準ずるので説明を省略する)。

6-4. 5. ジャケットデザイン選択

(第5の実施例に準ずるので説明を省略する)。

6-4. 5. アルバムタイトル入力

(第5の実施例に準ずるので説明を省略する)。

6-5. 最終確認段階

(第5の実施例に準ずるので説明を省略する)。

6-6. 支払い段階

(第5の実施例に準ずるので説明を省略する)。

6-7. MD制作段階

【0172】6-7. 1. MD盤制作作業

上記段階1～段階6を完了した後、MDの制作段階に入る。MD盤制作作業(即ち、レコーディング)は、KIOSK内、即ち、コンビニエンスストア、ガソリンスタンド等の店舗6200で行われる。MDの制作に必要な入力情報は、上述した「曲コード群A」である。この曲コード群Aの情報に基づき、店舗側データベース6205の楽曲データ・データベース6203が検索され、楽曲データ・データベース6203から曲コード群Aの情報に対応する楽曲が選択され、それらの選択された楽曲がMDライター6206によってMDに高速録音される。

【0173】6-7. 2. ジャケット制作作業

また、店舗6200内では、「曲コード群A」、「ジャケットデザインコードB」及び「アルバムタイトル文字データC」に基づき、プリンター6207によってジャケット制作作業(即ち、印字・熱転写)も行われる。ここでは、まず「曲コード群A」に基づき、店舗側データベース6205の楽曲リスト・データベース6202が検索され、楽曲リスト・データベース6202及びインデックス・データベース6204から各曲の属性が選択され、それらの情報がジャケットの所定の箇所に印字される。から各曲の属性が選択され、それらの情報がジャケットの所定の箇所に印字される。次いで「アルバムタイトル文字データC」に基づき、ジャケットのタイトル部分に入力されたタイトルが印字される。そして、「ジャケットデザインコードB」に基づき、選択されたジャケットデザインがジャケットの表紙部分に熱転写される。

【0174】上記MD盤制作作業及び上記ジャケット制作作業を終了したならば、顧客は、所望のMDをKIOSK等の店舗6200で入手することができる。

6-8. 伝送段階

上記支払い段階を終了したならば、上述したMD制作段階と同時に、上記のように作成された「曲コード群A」、「カードデータD」及び「顧客コードE」は、通信システム6203、電話回線、及び通信システム6301を介してバックチャネルカンパニー6300に備えられたホストコンピュータ6302に送られる。

【0175】6-9バックチャネルカンパニー作業段階

6-9. 1. 課金決済

(第5の実施例に準ずるので説明を省略する)。

6-9. 2. 著作権処理

(第5の実施例に準ずるので説明を省略する)。

6-10. 楽曲データベース更新段階

顧客にとって新しい楽曲の情報(楽曲リスト、楽曲データ、インデックス、等)を入手することは、非常に重要である。これらの情報は、放送局6100から衛星波、等により店舗6200に送信される。バックチャネルカンパニー6300は、最新版の楽曲リスト、楽曲データ、インデックス情報をホストコンピュータ6302により音楽データベース6307の楽曲リスト・データベース6303、楽曲データ・データベース6304及びインデックス・データベース6305からそれぞれ読み出して、それらの情報を通信システム6301から衛星波(電話回線または専用回線であってもよい)により放送局6100の通信システム6101に送信する。

【0176】放送局6100では、受信した最新版の楽曲リスト、楽曲データ、インデックス情報を放送データ・データベース6102に記憶する。放送データ送出サーバ6103は、放送データ・データベース6102に記憶された最新版の楽曲リスト、楽曲データ、インデックス情報をデータ放送エンコーダー6104に送り、データ放送エンコーダー6104は、それらの情報をエンコードすることにより送信信号に変換してから、衛星波、等により店舗6200のデータ放送受信システム6209に送信する。エンコードされた信号を受信した店舗6200のデータ放送受信システム6209は、それらの信号をデータ放送デコーダー6210に送り、送られてきた信号を復号(デコード)して最新版の楽曲リスト、楽曲データ、インデックス情報を読み取り、店舗側データベース6205の対応する楽曲リスト・データベース6202、楽曲データ・データベース6203、及びインデックス・データベース6204にそれぞれの情報を記憶させる。

【0177】これにより、店舗6200には常に最新の音楽情報が記憶されており、顧客のニーズに対応できるように構成されている。上記実施例では、ICカードを携帯型クリックラジオに適用したが、ラジオの形態としては、例えば、ICカード適用型カーラジオであってもよいし、ICカード適用型家庭・オフィス据え置きラジオであってもよい。また、本発明のシステムは、ICカ

ード適用型テレビセットやICカード適用型パーソナル・コンピュータにも同様に利用することができる。更に、本発明では、音楽番組の放送は、放送局から有線放送によってラジオ、テレビ等の放送受信機に送られるように構成してもよい。

【0178】

【発明の効果】本発明のパーソナル記録媒体購入システムは、需要者を識別するための識別情報を入力する入力手段と、入力手段に接続され入力された識別情報に基づいて需要者が正規の需要者であるかどうかを識別する識別手段と、識別手段に接続され識別の結果により需要者が正規の需要者であるときに需要者が少なくとも一つの指定情報を入力する指定情報入力手段と、複数の情報を記憶する情報記憶手段と、指定情報入力手段及び情報記憶手段に接続され、指定情報入力手段により入力された指定情報に基づき情報記憶手段の複数の情報を検索して指定情報に関連する情報を読み取る情報読み取り手段と、情報読み取り手段に接続され、情報記憶手段から読み取られた情報を所定の記録媒体に記録する情報記録手段とを備えているので、需要者が好きなミュージシャンやアーティストを任意に選択または指定し、それらの選択されたミュージシャンやアーティストによる楽曲を任意に選択または指定して、それらの選択または指定された楽曲で構成されている個人的なオリジナル・コンピレーション記録媒体を購入することができる。本発明のパーソナル記録媒体購入システムは、需要者を識別するための識別情報を入力する入力手段、需要者が正規の需要者であると識別されたときに需要者が少なくとも一つの指定情報を入力する指定情報入力手段を含む第1のステーションと、第1のステーションに接続され、入力手段により入力された識別情報に基づいて需要者が正規の需要者であるかどうかを識別する識別手段、複数の情報を記憶する情報記憶手段、指定情報入力手段により入力された指定情報に基づき情報記憶手段の複数の情報を検索して指定情報に関連する情報を読み取る情報読み取り手段、及び情報読み取り手段に接続され情報記憶手段から読み取られた情報を所定の記録媒体に記録する情報記録手段、情報が記録された記録媒体に関して所定の課金処理を行う手段を含んでいる第2のステーションとを備え、第1のステーションで需要者が指定情報入力手段によって入力された任意の数の指定情報に対応する情報により構成された記録媒体を第2のステーションで製作して第1のステーションに配送することにより、需要者が第1のステーションで記録媒体を購入することができるので、需要者が好きなミュージシャンやアーティストを任意に選択または指定し、それらの選択されたミュージシャンやアーティストによる楽曲を任意に選択または指定して、それらの選択または指定された楽曲で構成されている個人的なオリジナル・コンピレーション記録媒体を購入できると共に、需要者が個人的なオリジナル・コンピレー

ション記録媒体を購入する際に、その記録媒体の購入に係わる課金決済を自動的に行うことができ、かつ著作権者、等に対して楽曲の使用に係わるロイヤルティーの還元をその課金決済の結果に基づき自動的に行うことができる。

【0179】本発明のパーソナル記録媒体購入システムは、需要者を識別するための識別情報を入力する入力手段、需要者が正規の需要者であると識別されたときに需要者が少なくとも一つの指定情報を入力する指定情報入力手段、複数の情報を記憶する第1の情報記憶手段、指定情報入力手段により入力された指定情報に基づき第1の情報記憶手段の複数の情報を検索して指定情報に関連する情報を読み取り所定の記録媒体に記録する情報記録手段を含んでいる第1のステーションと、第1のステーションに接続され、入力手段により入力された識別情報に基づいて需要者が正規の需要者であるかどうかを識別する識別手段、第1の情報記憶手段に記憶されている複数の情報に対応する複数の情報を記憶する第2の情報記憶手段、情報が記録された記録媒体に関して所定の課金処理を行う手段を含んでいる第2のステーションと、第1のステーション及び第2のステーションにそれぞれ接続され、最新の情報を記憶する最新情報記憶手段を含んでいる第3のステーションを備え、第1及び第2のステーションは、第3の最新情報記憶手段に記憶されている最新の情報に基づいて第1の情報記憶手段及び第2の情報記憶手段に記憶されている複数の情報を更新すると共に、第1のステーションで需要者が入力する指定情報に基づいて、任意の数の情報により構成された記録媒体を第1のステーションで製作して需要者が記録媒体を直接購入することができるので、需要者が好きなミュージシャンやアーティストを任意に選択または指定し、それらの選択されたミュージシャンやアーティストによる楽曲を任意に選択または指定して、それらの選択または指定された楽曲で構成されている個人的なオリジナル・コンピレーション記録媒体を購入できると共に、需要者が個人的なオリジナル・コンピレーション記録媒体を購入する際に、その記録媒体の購入に係わる課金決済を自動的に行うことができ、かつ著作権者、等に対して楽曲の使用に係わるロイヤルティーの還元をその課金決済の結果に基づき自動的に行うことができる。

【0180】本発明のパーソナル記録媒体購入システムは、需要者を識別するための識別情報を入力する入力手段、需要者が正規の需要者であると識別されたときに需要者が少なくとも一つの指定情報を入力する指定情報入力手段を含んでいる第1のステーションと、第1のステーションに接続され、入力手段により入力された識別情報に基づいて需要者が正規の需要者であるかどうかを識別する識別手段、複数の情報を記憶する情報記憶手段、指定情報入力手段により入力された指定情報に基づき情報記憶手段の複数の情報を検索して指定情報に関連する

情報を読取る情報読取り手段、及び情報読取り手段に接続され情報記憶手段から読取られた情報を所定の記録媒体に記録する情報記録手段、情報が記録された記録媒体に関して所定の課金処理を行う手段を含んでいる第2のステーションと、第1のステーション及び第2のステーションにそれぞれ接続され、最新の情報を記憶する最新情報記憶手段を含んでいる第3のステーションを備え、第1及び第2のステーションは、第3のステーションの最新情報記憶手段に記憶されている最新の情報に基づいて第2のステーションの情報記憶手段に記憶されている複数の情報を必要に応じて更新すると共に、第1のステーションで需要者が入力する指定情報に基づいて、任意の数の情報により構成された記録媒体を第2のステーションで製作して第1のステーションに配送することにより、需要者が第1のステーションで記録媒体を購入することができるので、需要者が好きなミュージシャンやアーティストを任意に選択または指定し、それらの選択されたミュージシャンやアーティストによる楽曲を任意に選択または指定して、それらの選択または指定された楽曲で構成されている個人的なオリジナル・コンピレーション記録媒体を購入することができると共に、需要者が個人的なオリジナル・コンピレーション記録媒体を購入する際に、その記録媒体の購入に係わる課金決済を自動的に行うことができ、かつ著作権者、等に対して楽曲の使用に係わるロイヤルティーの還元をその課金決済の結果に基づき自動的に行うことができる。

【0181】本発明のパーソナル記録媒体購入方法は、任意の数の所望する情報により構成された記録媒体を需要者が購入することができるパーソナル記録媒体購入方法であって、需要者を識別するための識別情報を入力し、入力された識別情報に基づいて需要者が正規の需要者であるかどうかを識別し、識別の結果により需要者が正規の需要者であるときに需要者が少なくとも一つの指定情報を入力し、入力された指定情報に基づき複数の情報を含んでいるデータベースを検索して指定情報に関連する情報を読取り、読取られた情報を所定の記録媒体に記録し、情報が記録された記録媒体に関して所定の課金処理を行う段階を具備するので、需要者が好きなミュージシャンやアーティストを任意に選択または指定し、それらの選択されたミュージシャンやアーティストによる楽曲を任意に選択または指定して、それらの選択または指定された楽曲で構成されている個人的なオリジナル・コンピレーション記録媒体を購入することができると共に、需要者が個人的なオリジナル・コンピレーション記録媒体を購入する際に、その記録媒体の購入に係わる課金決済を自動的に行うことができ、かつ著作権者、等に対して楽曲の使用に係わるロイヤルティーの還元をその課金決済の結果に基づき自動的に行うことができる。

【0182】また、本発明のパーソナル記録媒体購入プログラムを記録した記録媒体は、任意の数の所望する情

報により構成された記録媒体を需要者が購入することができるパーソナル記録媒体購入プログラムを記録した記録媒体であって、需要者を識別するための識別情報を入力させ、入力された識別情報に基づいて需要者が正規の需要者であるかどうかを識別させ、識別の結果により需要者が正規の需要者であるときに需要者が少なくとも一つの指定情報を入力させ、入力された指定情報に基づき複数の情報を含んでいるデータベースを検索して指定情報に関連する情報を読取らせ、読取られた情報を特定記録媒体に記録させ、情報が記録された特定記録媒体に関して所定の課金処理を行わせるので、需要者が好きなミュージシャンやアーティストを任意に選択または指定し、それらの選択されたミュージシャンやアーティストによる楽曲を任意に選択または指定して、それらの選択または指定された楽曲で構成されている個人的なオリジナル・コンピレーション記録媒体を購入することができると共に、需要者が個人的なオリジナル・コンピレーション記録媒体を購入する際に、その記録媒体の購入に係わる課金決済を自動的に行うことができ、かつ著作権者、等に対して楽曲の使用に係わるロイヤルティーの還元をその課金決済の結果に基づき自動的に行うことができる。

【0183】本発明のパーソナル記録媒体購入システムは、少なくとも一つ以上の楽曲及び当該楽曲に対応する曲情報を所定の信号にそれぞれ変換して送信する第1のステーションと、記憶装置及び集積回路を含むカード状記憶媒体と、カード状記憶媒体を着脱可能であり第1のステーションから送信された信号を受信して楽曲を聞くことができると共に、該カード状記憶媒体を装着したときに所定の操作により受信している楽曲に対応する曲情報を該カード状記憶媒体の記憶装置に選択的に記憶することができるように構成された受信装置と、曲情報が記憶されたカード状記憶媒体を着脱可能であり該カード状記憶媒体を装着したときに当該カード状記憶媒体の記憶装置に記憶されている識別情報を読取りかつ該カード状記憶媒体の記憶装置に記憶されている曲情報を読取る入力手段を含んでいる第2のステーションと、第2のステーションに接続され、識別情報に基づいて需要者が正規の需要者であるかどうかを識別し、入力手段により入力された曲情報に基づき該楽曲情報記憶手段の該複数の楽曲情報を検索して該曲情報に関連する該楽曲情報を読取り、該楽曲情報記憶手段から読取られた楽曲情報を所定の記録媒体に記録し、楽曲情報が記録された記録媒体に関してカード状記憶媒体に記憶されている課金情報に基づき所定の課金処理を行うように構成されている第3のステーションとを備え、第1のステーションから送信されてくる楽曲を需要者が聞いているときに所定の操作により該楽曲に対応する曲情報をカード状記憶媒体に記憶させ、需要者が第2のステーションにおいて該曲情報が記憶されたカード状記憶媒体を所定の入力手段に挿入す

ることにより、所望の楽曲が記録された記録媒体を購入することができるので、音楽番組を聞きながら好きなミュージシャンやアーティストによる楽曲を需要者が任意に選択して当該選択した楽曲に対応する情報をカード状記憶媒体に記憶させて、その情報を記憶したカード状記憶媒体を所定の場所において所定の装置に挿入することにより、選択した楽曲で構成されている個人的なオリジナル・コンピレーション記録媒体を購入することができると共に、需要者が個人的なオリジナル・コンピレーション記録媒体を購入する際に、その記録媒体の購入に係わる課金決済を自動的に行うことができ、かつ著作権者、等に対して楽曲の使用に係わるロイヤルティーの還元をその課金決済の結果に基づき自動的に行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明のパーソナル記録媒体購入システムにおける第1の実施例の概略図である。
【図2】図1に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。
【図3】図1に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。
【図4】図1に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。
【図5】図1に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。
【図6】図1に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。
【図7】図1に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。
【図8】図1に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。
【図9】図1に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。
【図10】図1に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。
【図11】本発明のパーソナル記録媒体購入システムの主要構成部分の一つである音楽データベースのスペックの一例を示す図である。
【図12】図11に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの音楽データベースの一部を構成するインデックス・データベースの一例を示す図である。
【図13】図11に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの音楽データベースの一部を構成するインデックス・データベースの他の一例を示す図である。
【図14】本発明のパーソナル記録媒体購入システムにおける第2の実施例の概略図である。
【図15】図14に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。
【図16】図14に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。

【図17】図14に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。

【図18】図14に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。

【図19】図14に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。

【図20】図14に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。

【図21】図14に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。

【図22】図14に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。

【図23】図14に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。

【図24】本発明のパーソナル記録媒体購入システムにおける第3の実施例の概略図である。

【図25】図24に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。

【図26】図24に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。

【図27】図24に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。

【図28】図24に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。

【図29】図24に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。

【図30】図24に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。

【図31】図24に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。

【図32】本発明のパーソナル記録媒体購入システムにおける第4の実施例の概略図である。

【図33】図32に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。

【図34】図32に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。

【図35】図32に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。

【図36】図32に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。

【図37】図32に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。

【図38】図32に示す本発明のパーソナル記録媒体購入システムの動作の一部の説明図である。

【図39】本発明の購入システムの第5の実施例の概略図である。

【図40】図39に示す購入システムの動作の説明図である。

【図41】図39に示す購入システムの他の動作の説明図である。

【図42】図39に示す購入システムの他の動作の説明図である。

【図43】図39に示す購入システムの他の動作の説明図である。

【図44】図39に示す購入システムの他の動作の説明図である。

【図45】図39に示す購入システムの他の動作の説明図である。

【図46】図39に示す購入システムの他の動作の説明図である。

【図47】図39に示す購入システムの他の動作の説明図である。

【図48】図39に示す購入システムのモニター画面の確認項目の説明図である。

【図49】図39に示す購入システムによるICカード方式の電子マネー支払い処理を説明するためのフロー図である。

【図50】図39に示す購入システムにおける各データ及び各コードの処理のフローの説明図である。

【図51】図39に示す購入システムにおける各データ及び各コードの処理のフローの他の説明図である。

【図52】図39に示す購入システムにおける全処理の総括的な説明図である。

【図53】本発明の購入システムに係わるバックチャネルカンパニーの一部を構成しているサーバクライアント

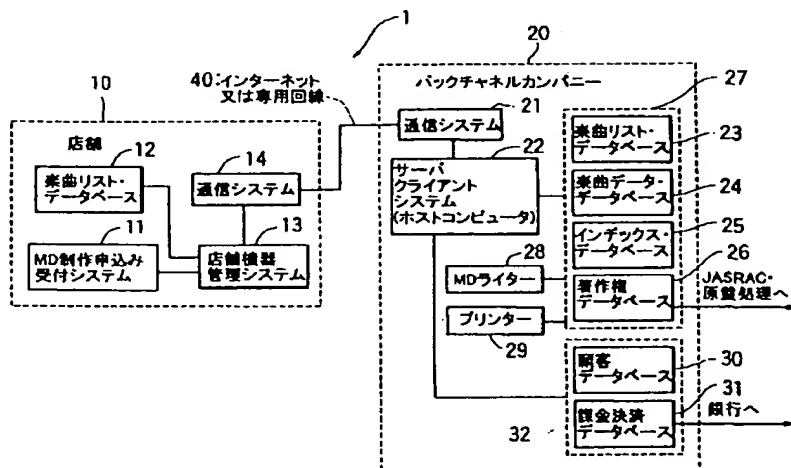
システムの構成を示す図である。

【図54】本発明の購入システムの第6の実施例の概略図である。

【符号の説明】

- 1 パーソナル記録媒体購入システム
- 10 店舗
- 11 MD制作申込み受付システム
- 12 リスト・データベース
- 13 店舗機器管理システム
- 14 通信システム
- 20 バックチャネルカンパニー
- 21 通信システム
- 22 サーバクライアントシステム（ホストコンピュータ）
- 23 リスト・データベース
- 24 データ・データベース
- 25 インデックス・データベース
- 26 著作権データベース
- 27 音楽データベース
- 28 MDライター
- 29 プリンター
- 30 顧客データベース
- 31 課金決済データベース
- 32 カンパニー側データベース
- 40 インターネット又は専用回線

【図1】

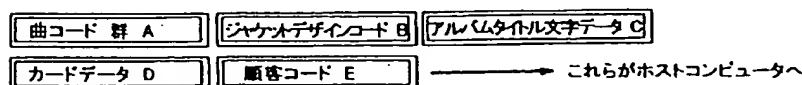


【図12】

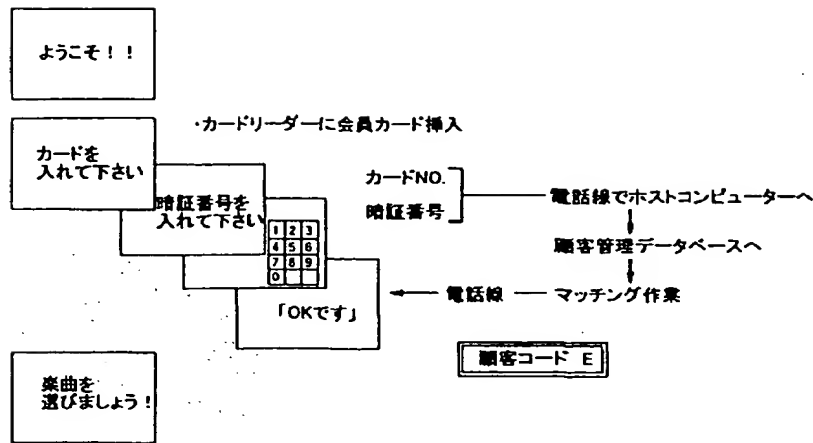
インデックス A 邦楽

楽曲名	赤いスイートピー
楽曲分秒	5分21秒
アーティスト	松田聖子
作詞者	呉田軽穂
作曲者	呉田軽穂
制作年月日	1982年7月1日
代表原盤国	日本
代表原盤社	ソニーミュージックジャパン
オプションI	(歌詞カード)
オプションII	(楽譜)

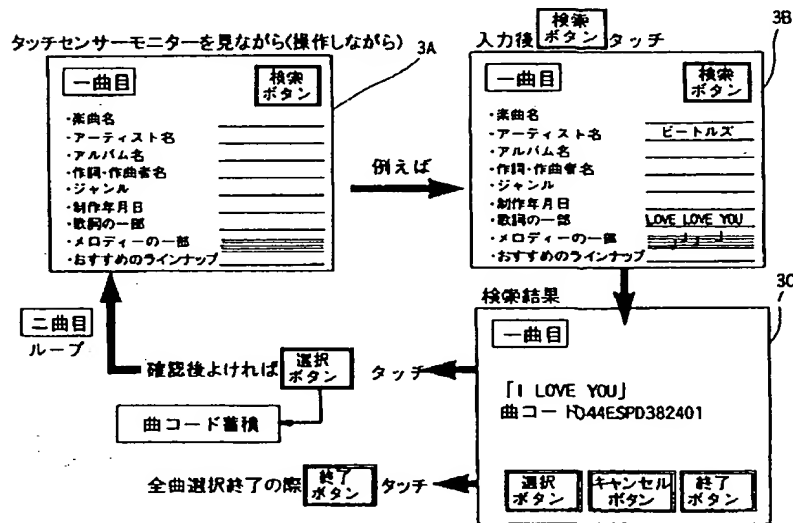
【図9】



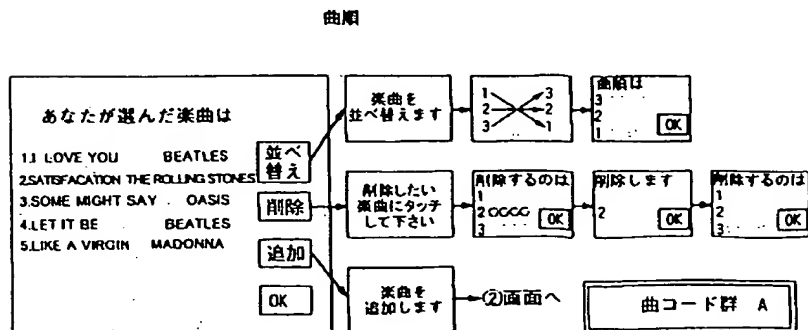
【図2】



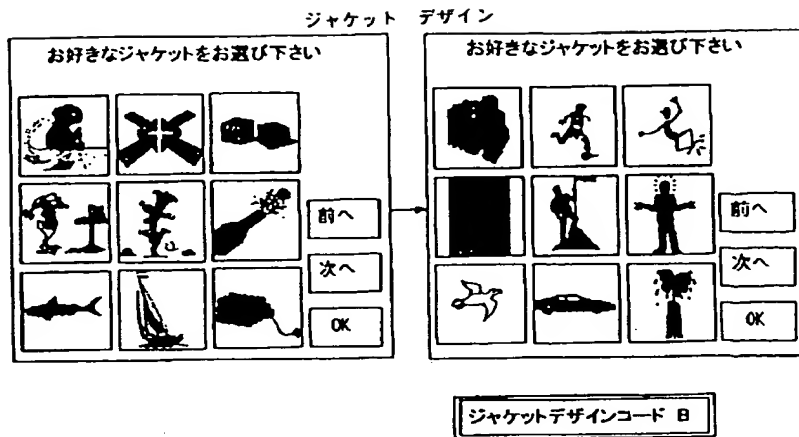
【図3】



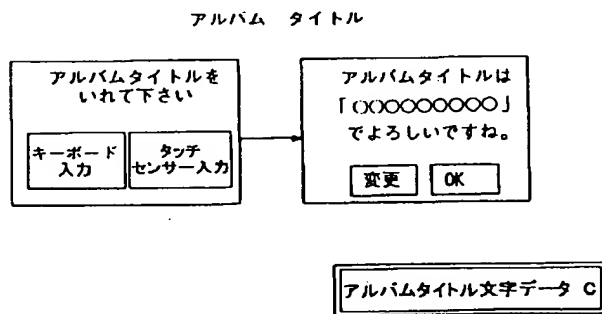
【図4】



【図5】



【図6】

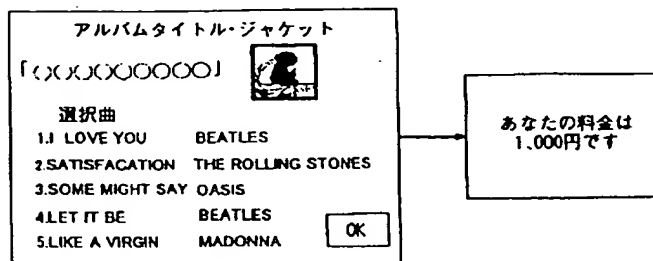


【図13】

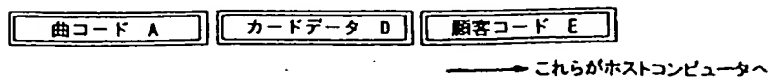
インデックス B 洋楽

楽曲名	イエスタデー	カタカナ表示
	YESTERDAY	英語表示
楽曲分数	4分50秒	
アーティスト名	ビートルズ	カタカナ表示
	BEATLES	英語表示
作詞者	ジョン・レノン	カタカナ表示
	JOHN LENON	英語表示
作曲者	ポール・マッカートニー	カタカナ表示
	PAUL MCCARTNEY	英語表示
製作年月日	1968年7月1日	カタカナ表示
	1968.7.1	英語表示
代表原盤国	イギリス	カタカナ表示
	ENGLAND	英語表示
代表原盤社	ビッグ アップル	カタカナ表示
	BIG APPLE	英語表示
オプションI	(歌詞カード)	
オプションII	(楽譜)	

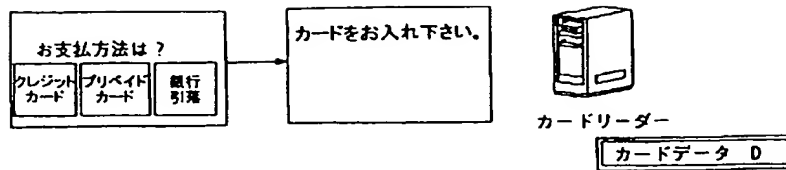
【図7】



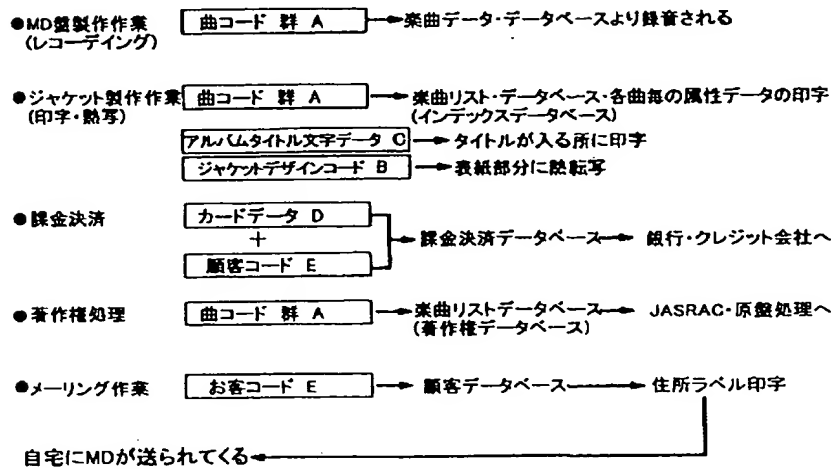
【図22】



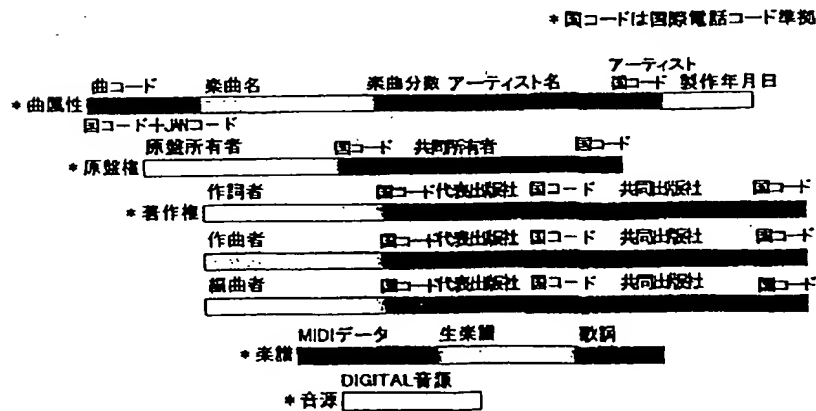
【図8】



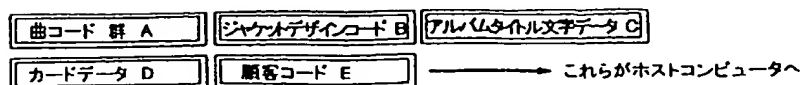
【図10】



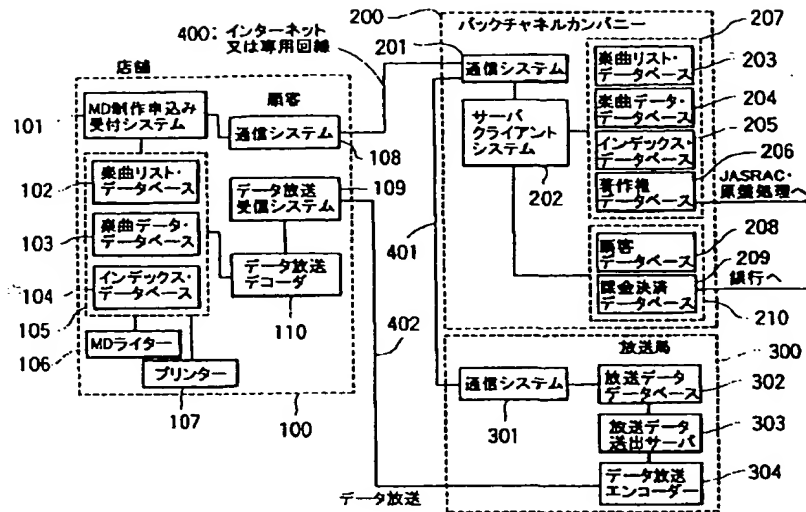
【図11】



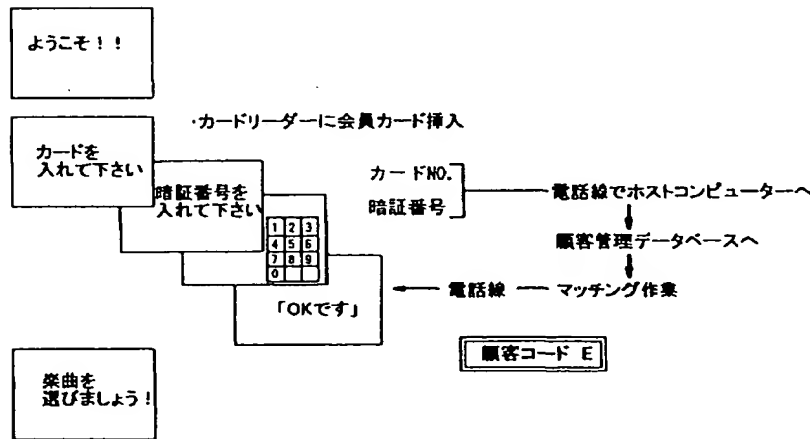
【図30】



【図14】

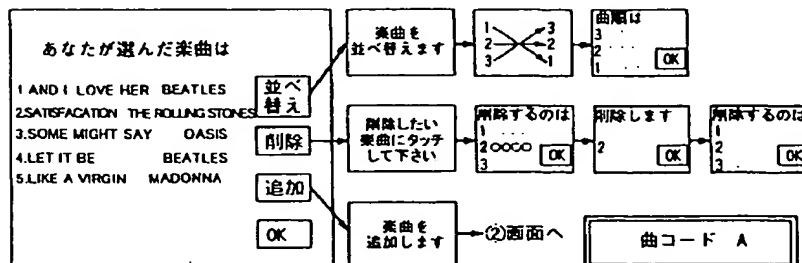


【図15】

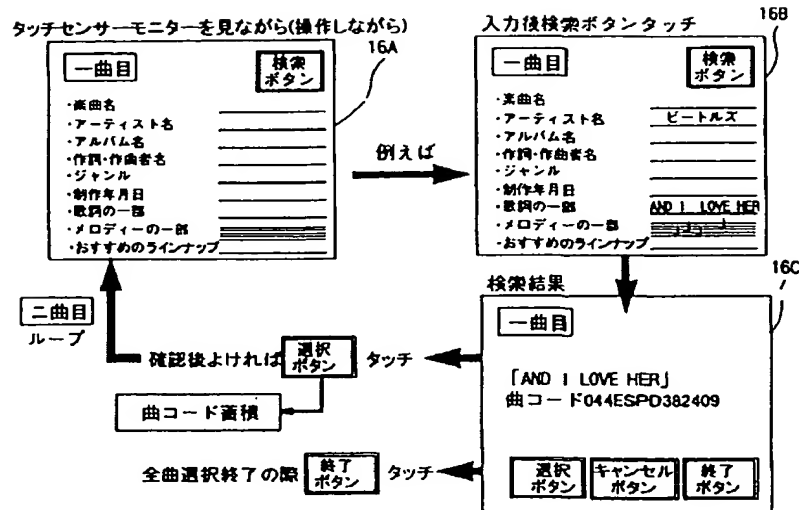


【図17】

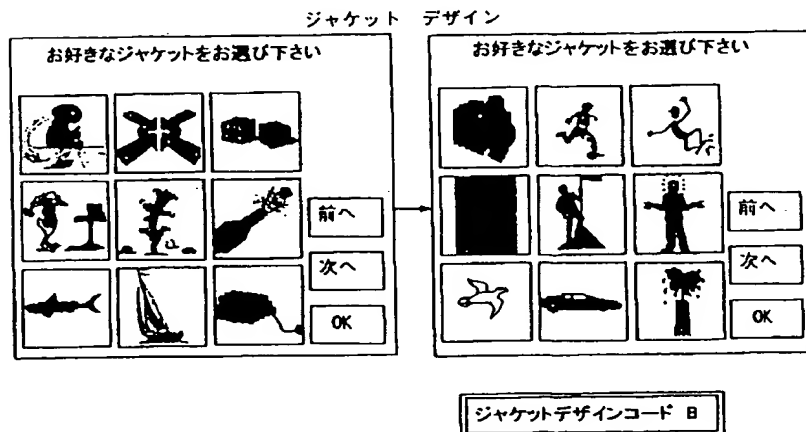
楽曲



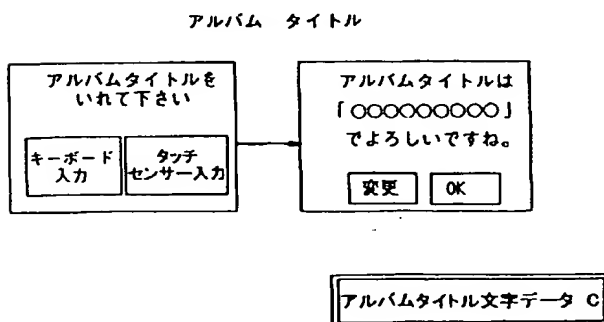
【図16】



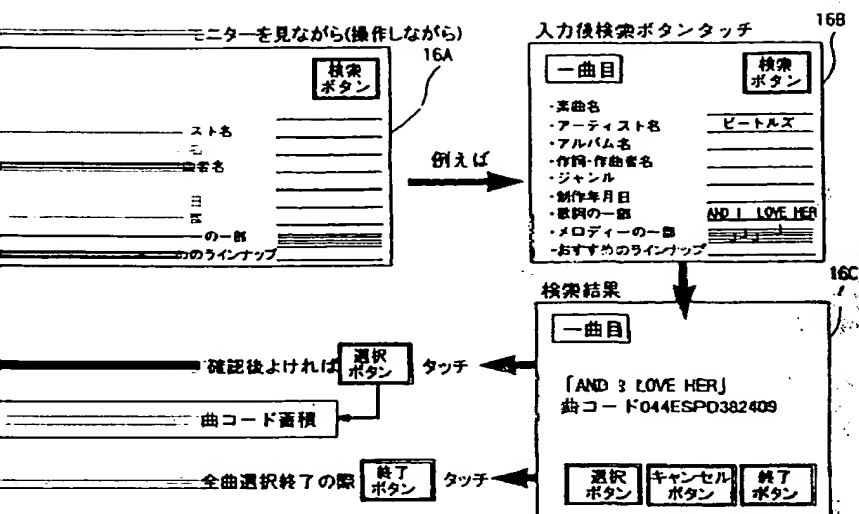
【図18】



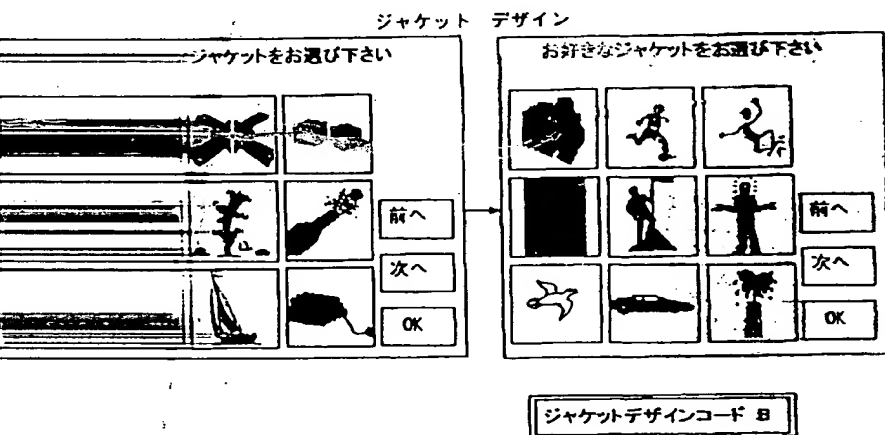
【図19】



【図16】

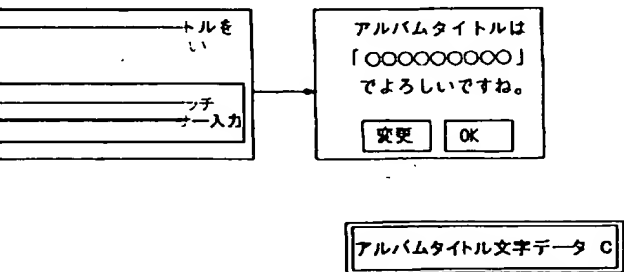


【図18】

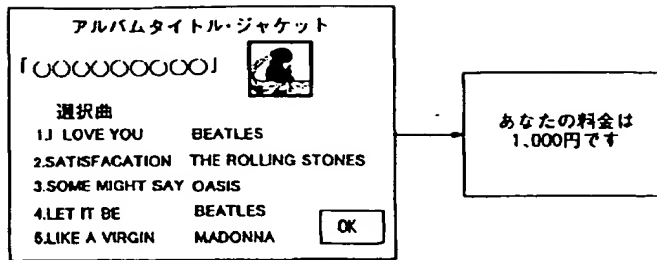


【図19】

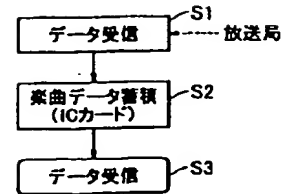
アルバム タイトル



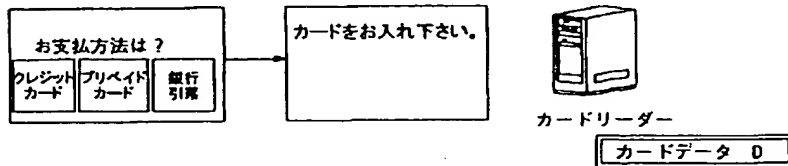
【図20】



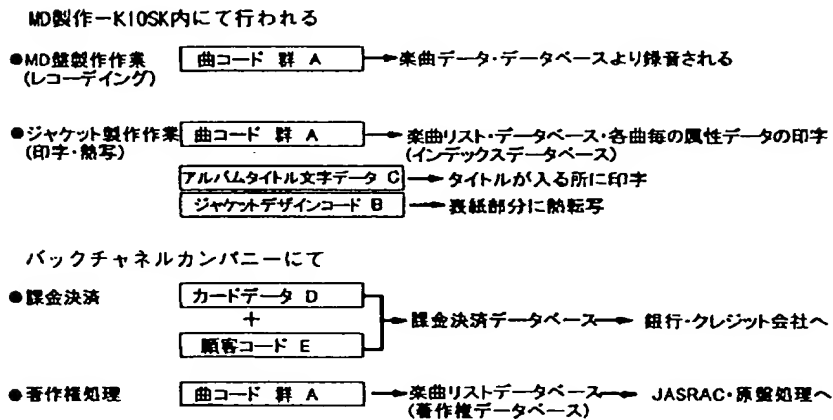
【図41】



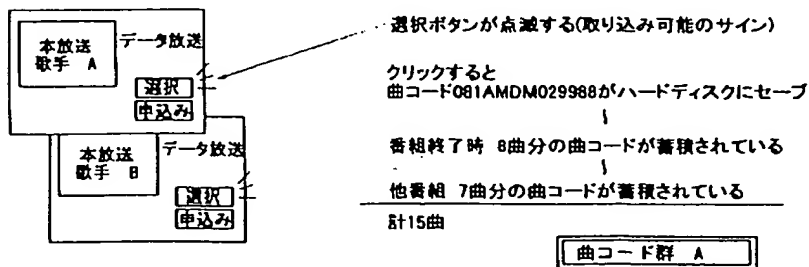
【図21】



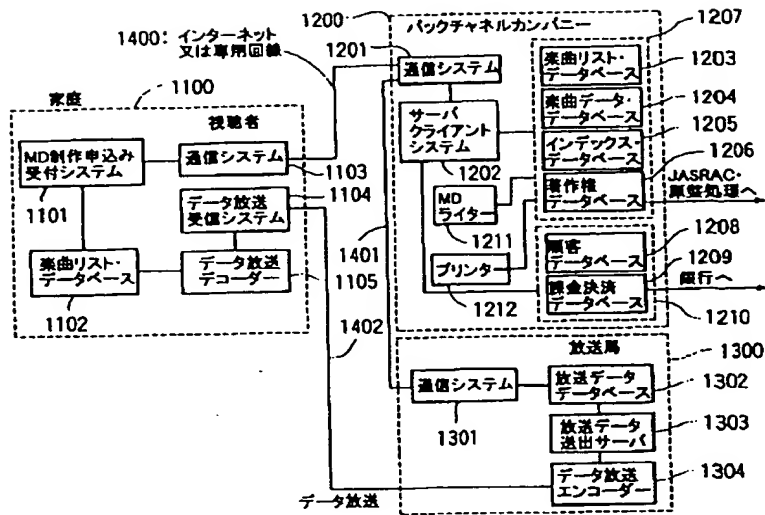
【図23】



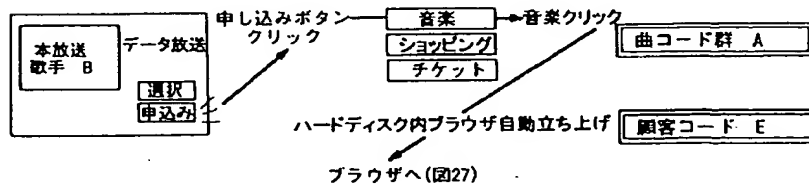
【図25】



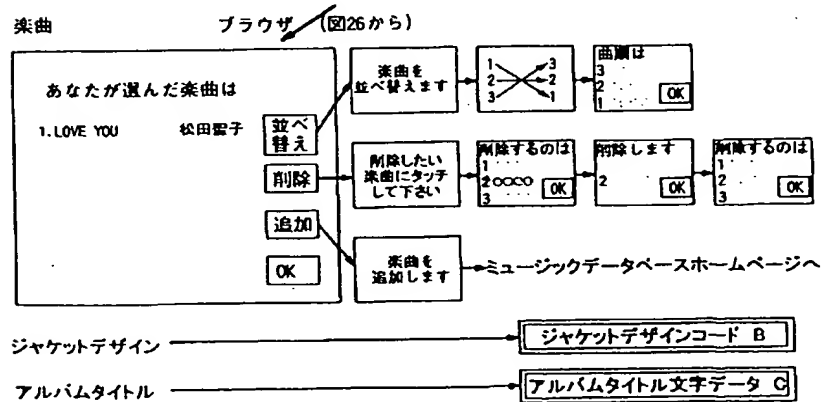
【図24】



【図26】



【図27】

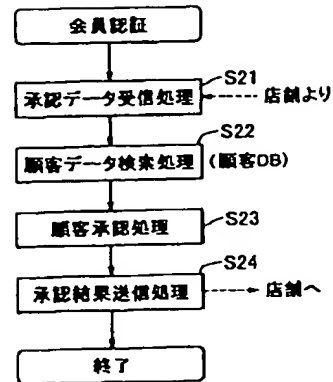


【図37】

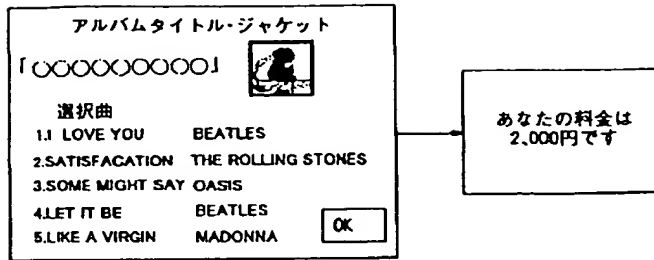
ホストコンピュータでADEの受取が確認された後、
Eデータにくっついて承認コードβが自宅PCに伝送される。

承認コード β

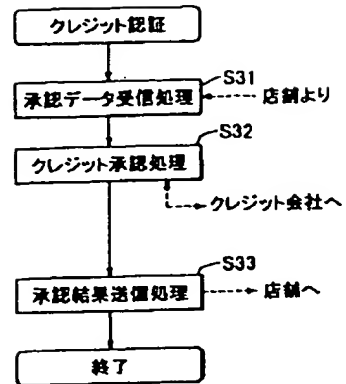
【図45】



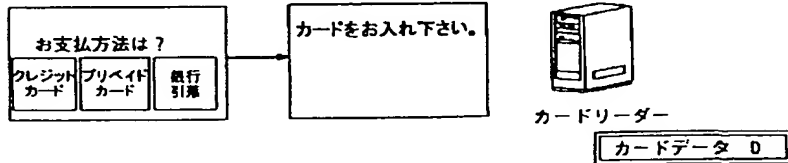
【図28】



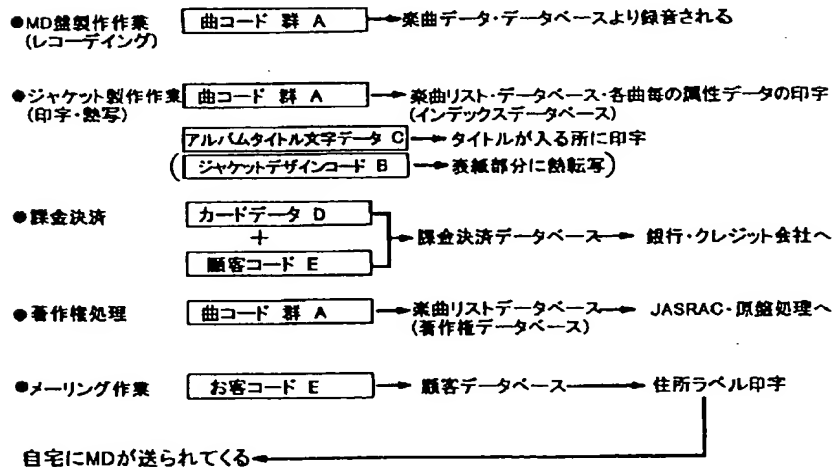
【図49】



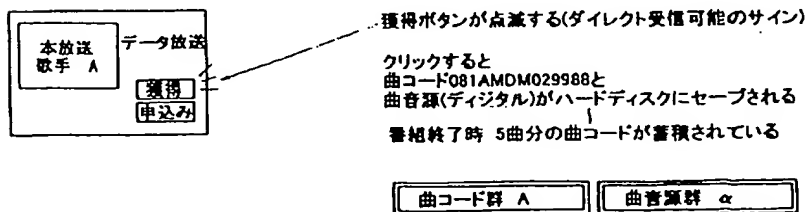
【図29】



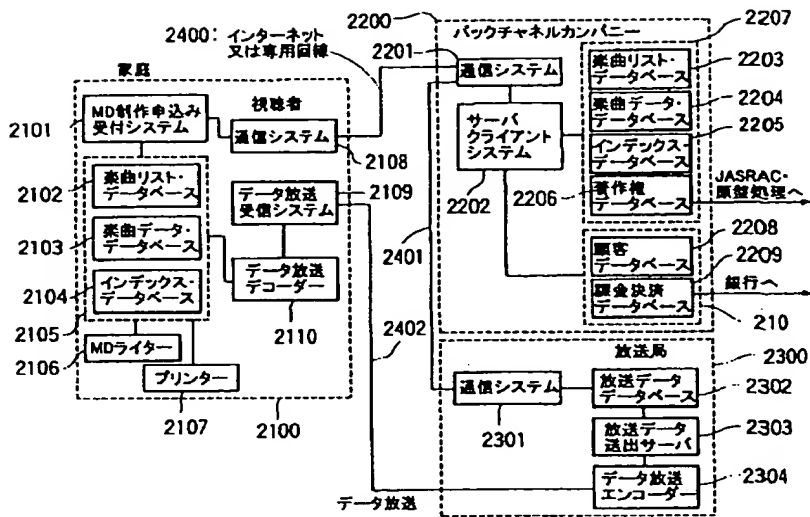
【図31】



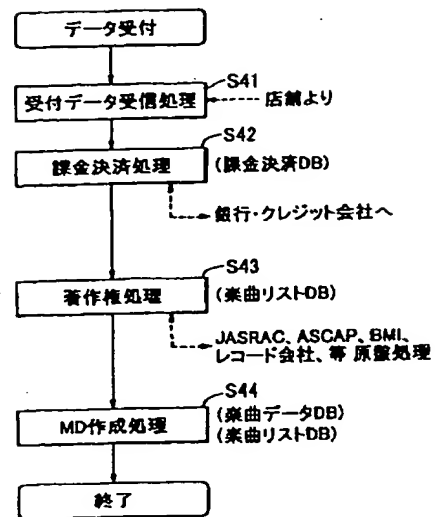
【図33】



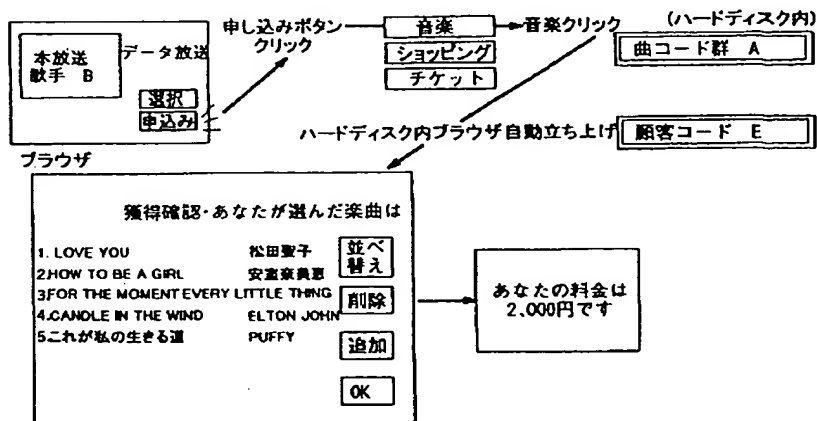
【図32】



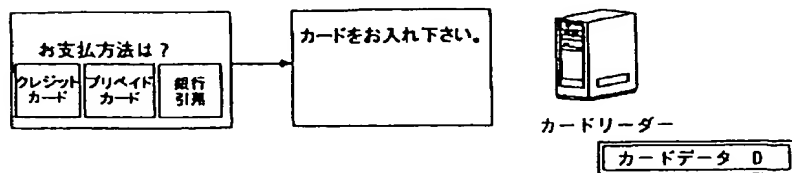
【図51】



【図34】



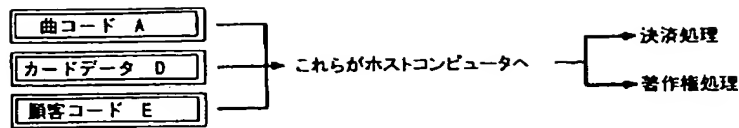
【図35】



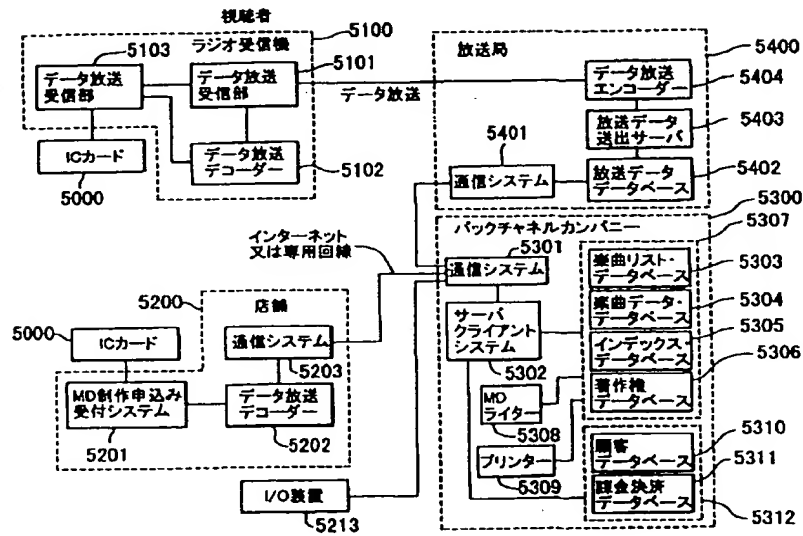
【図38】

ハードディスク内 曲音源群 α と 承認コード群 β がマッチング。
MDに録音が可能になる。(一度のみ・ウォーターマーク入り)

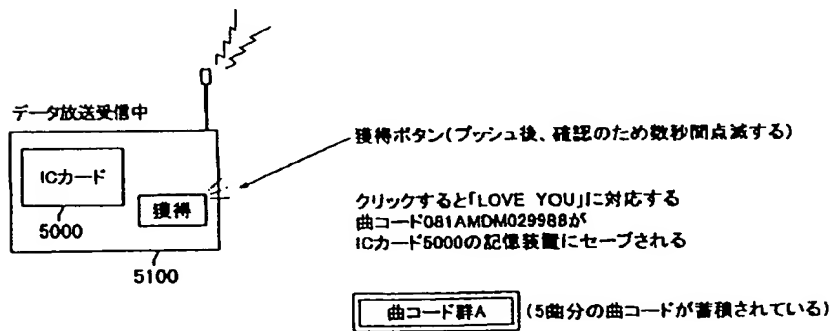
【図36】



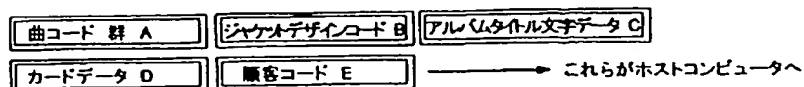
【図39】



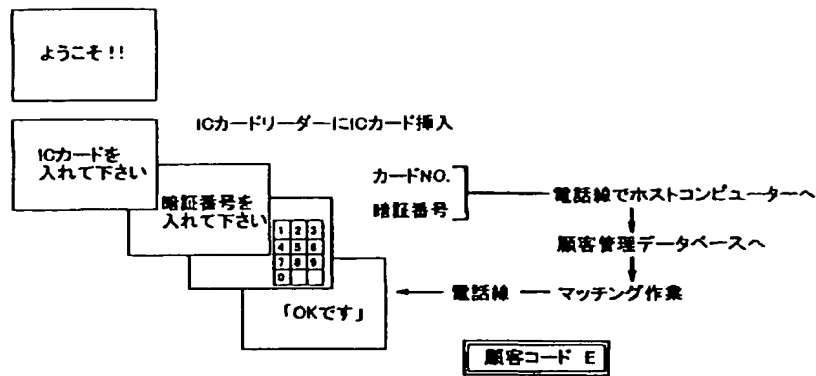
【図40】



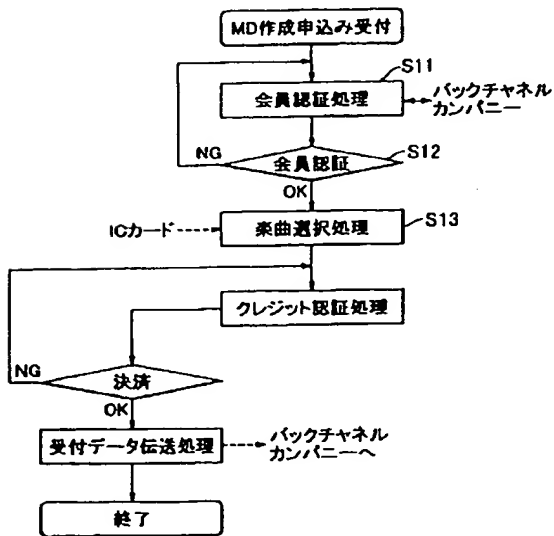
【図50】



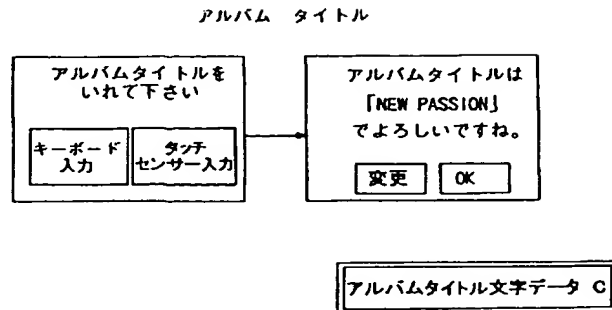
【図42】



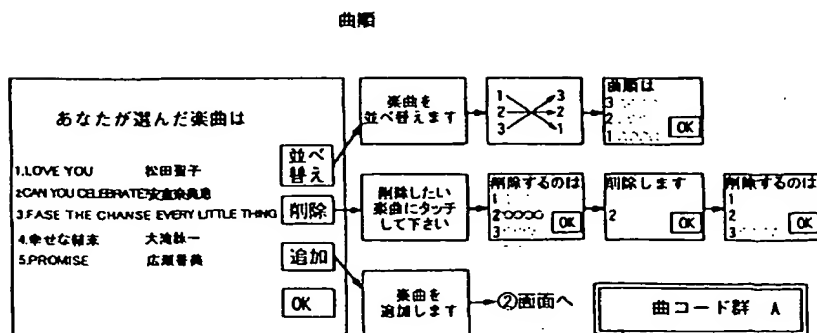
【図43】



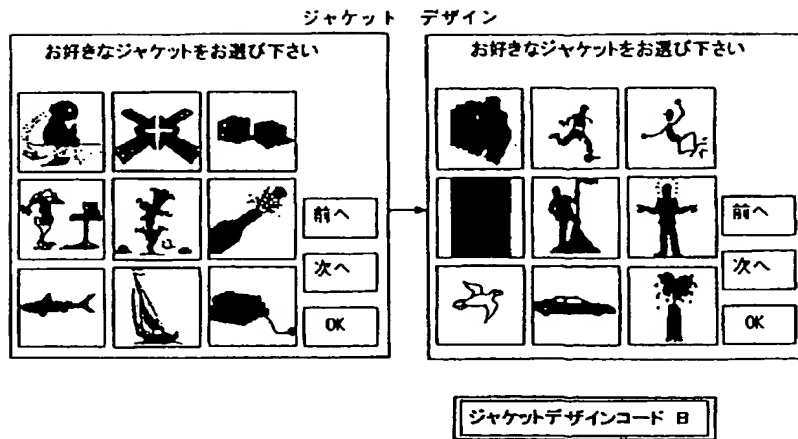
【図47】



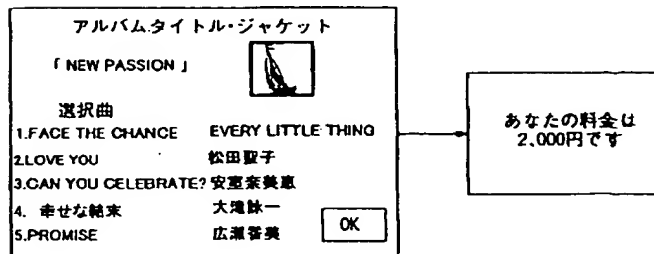
【図44】



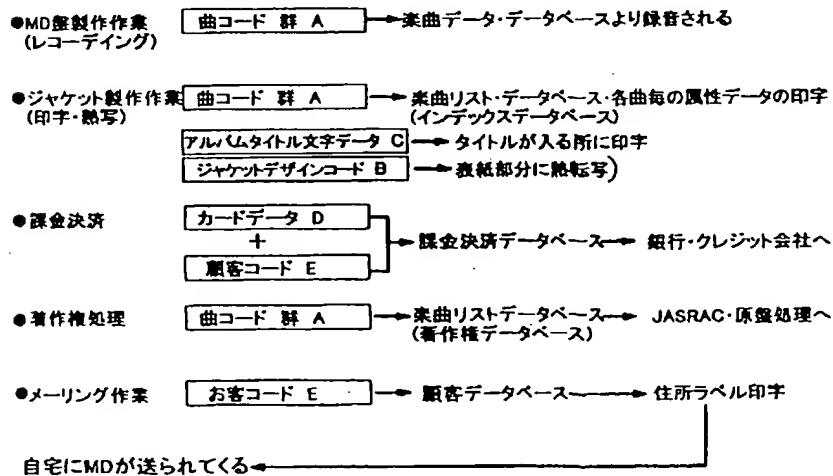
【図46】



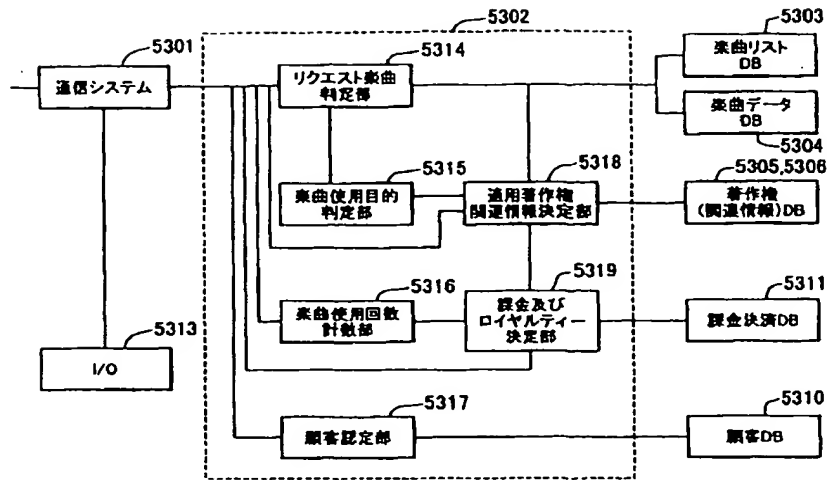
【図48】



【図52】



【図53】



【図54】

